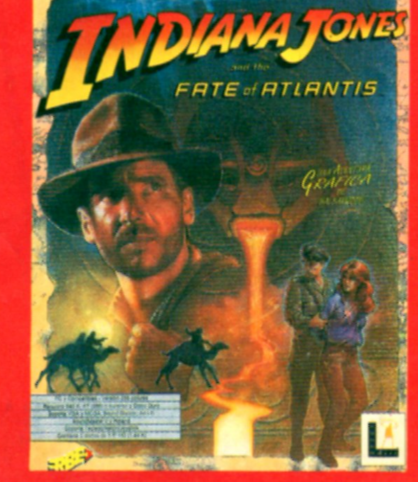
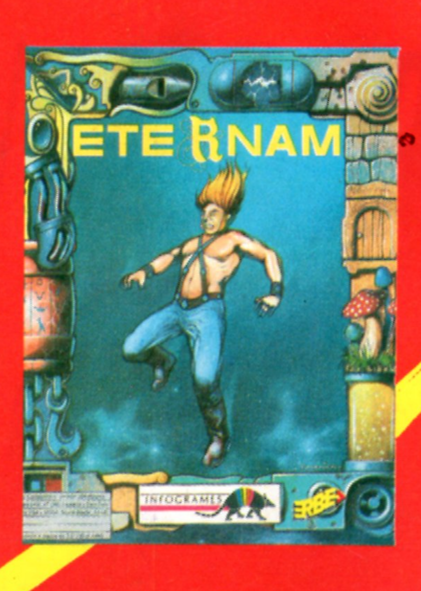
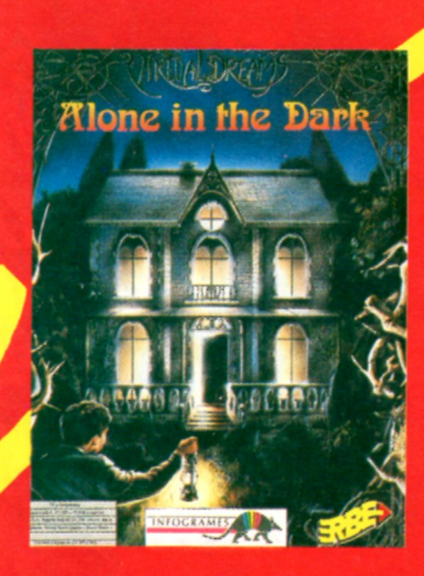

Diversión para todas las edades
INCLUYE POSTER DOBLE PAGINA DE AMAZON
PC Juegos
AVENTURAS EN LA JUNGLA:
AMAZON
AÑO II • Nº 11
ARGENTINA $ 3,50 • URUGUAY $ 7,50
INGENIO:
The Incredible Machine
SOLUCIONES:
Resolviendo el Loom
Simulador de Combate
F-15
STRIKE EAGLE III
F-15 STRIKE EAGLE III
MICROPROSE
MP

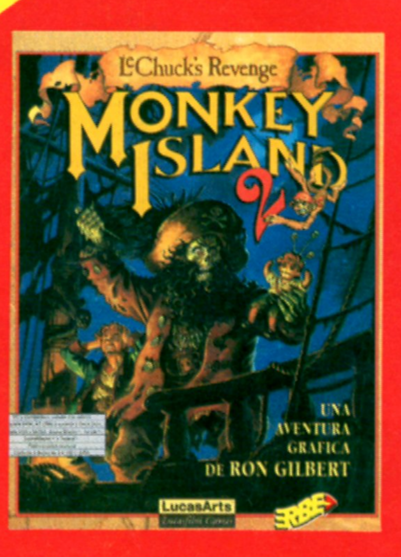
LO ORIGINAL ES QUE JUEGUES EN CASTELLANO













ADATTO & RACEDO

Algunos de nuestros títulos:
JACK NICKLAUS GOLF SIGNATURE EDITION
GUNSHIP 2000 - LOOM - F-15 STRIKE EAGLE II
ROBOCOP 3 - DUNE - SILENT SERVICE II
WORLD CLASS CHESS - KINGTHS OF THE SKY
ROAD & TRACK GRAND PRIX UNLIMITED
B-17 FLYING FORTRESS - HOOK
RED STROM RISING - HOME ALONE
WINTER CHALLENGE
Más de 50 títulos para que juegues con nosotros.

MICROPROSE™
ENTERTAINMENT • SOFTWARE

MICROBYTE S.A.
San José 525 (1076) - Tel.: 35-8621/381-0256
Fax: 381-5562 Bs. As. - Argentina

DISTRIBUIDORES: L.D.F. - Tucumán 1701 Cap. Fed. • **P.C. POWER** - Florida 537 1º P Loc. 479 Cap. Fed. • **MEGABYTE** - Florida 537 Loc. 452 Cap. Fed. • **PROFESIONAL COMPUTER** - Uruguay 360 Cap. Fed. • **KEEPER S.A.** - Rodriguez Peña 14 Cap. Fed. • **AUDICOM** - Viamonte 731 Cap. Fed. • **DATA SOFT** - Florida 537 Loc. 454 Cap. Fed. • **VIDATA** - Av. Raúl S. Ortíz 24 Cap. Fed. • **BAIDAT** - Av. Juramento 2349 Cap. Fed. • **JET FORMS** - Av. Belgrano 405 Cap. Fed. • **DAX** - Esmeralda 1037 Cap. Fed. • **MICROWORLD** - Godoy Cruz 261 Mendoza • **TOWER COMPUTACION** - Av. Meeks 22 Loc. 11 Lomas de Zamora • **NAHELY COMPUTACION** - Ugarte 1642 Olivos • **TOMASELLI REP.** - Sarmiento 1382 Cap. Fed. • **SOFT LINE** - Paseo del Caminante Loc. 24 Córdoba • **GURO S.R.L.** - Tucumán 1541 Cap. Fed. • **MICROCOMPUTO S.A.** - Acoyte 44 Cap. Fed. • **COMPULASER** - Amenábar 2246 Cap. Fed.



EMPRESA EDITORA
MAGAZINE PUBLISHING S.R.L.

DIRECTOR GENERAL
MIGUEL IGLESIAS

DIRECTOR EDITORIAL
ING. ALEJANDRO BOJMAN

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
ROBERTO SCHAPOSCHNIK

DIRECTOR DE TRAFICO
MARTIN VAZQUEZ

DIRECTOR EJECUTIVO
EMILIO URRUTY

COORDINADOR EDITORIAL
GUSTAVO A. PARDINAS



DIRECTOR
SERGIO CLAUDIO MICHINI

REDACCION
GIANNI SABBIONE
MARCELA A. PRIETO

COLABORADORES
ANDRES COGNI
EDUARDO A. CRAVIOTTO
MARCELO FERNANDO DAMONTE
MARIANO GROSSO
FERNANDO J. RICCIO
MARTIN G. RODRIGUEZ
PABLO VINOKUR

JEFA DE ARTE
ALEJANDRA DE LUCA

DIAGRAMACION
FABIANA I. BARREIRO

ARMADO
JUAN CARLOS COHEN
GUILLERMO RODRIGUEZ
CLAUDIO A. VILLELLA

DIAGRAMACION PUBLICITARIA
EDUARDO LANFRANCHI
LUIS VILLAR

SERVICIOS FOTOGRAFICOS
BKV-FOTOGRAFIA PUBLICITARIA

DISTRIBUIDORES
Capital: Distribuidora Cancellaro S.R.L. Interior: D.I.S.A Uruguay: Martínez-Sanabria. Representantes comerciales en USA: M&T; en Europa: Marcelo Montagna.

PC JUEGOS es una publicación mensual de Editorial MAGAZINE PUBLISHING SRL, Moreno 2062, 1090 Buenos Aires, Argentina. Tel.: 954-1884/5/6/7 Fax 954-1791. Registro de la propiedad intelectual Nº 303003.

Impreso en I.P.E.S.A. Abril de 1993.

EDITORIAL



uando vamos a un negocio a comprar cualquier producto, no pretendemos que los "expendedores" o pseudo-vendedores sean expertos o facultativos sobre el rubro.

Si vamos a comprar un repuesto para el automóvil no pretendemos que nos atienda un ingeniero de la compañia que lo fabrica, o si vamos a comprar una placa para la computadora, no esperamos que nos asesore un ingeniero en electrónica o un ex-empleado de IBM.

No, realmente no pretendemos eso, pero lo mínimo que deseamos es que cuando solicitamos al vendedor una determinada placa o marca de periférico, no nos mire con ojos desorbitados como si estuviera frente a Jack el destripador y nos diga "¿qué?" o "¿cómo?".

Ante esa respuesta miramos a nuestro alrededor como si estuviéramos solicitando algo prohibido y, con un poco de vergüenza, comenzamos a pensar que quizás estamos pronunciando mal la marca o el producto, y automáticamente la pronunciamos en inglés con un tono de voz un poco más suave. Es entonces que el vendedor comienza a rascarse la barbilla, a mirar alrededor y luego lanza una pregunta con la cual nos hace reaccionar de que Jack el destripador es él y no nosotros: "¿Qué es eso?"

Con nuestra mejor predisposición comenzamos a explicarle que "eso" es una placa de video para nuestra computadora, que se coloca en su interior y que... En ese momento somos interrumpidos por el vendedor que vuelve a preguntar: "¿qué marca me dijo?", a lo que le volvemos a responder que necesitamos una placa de video Super VGA marca "Tridente S2". Acto seguido, el vendedor pega un grito preguntando a los otros empleados si tienen esa placa, y demostrando un avance de tecnología en comunicaciones, sale una voz desde atrás de una de las delgadas paredes, casi divina para nosotros, diciendo: "fijate debajo del mostrador".

Después de unos segundos de búsqueda, el vendedor pone sobre el mostrador dos o tres cajas de hermosos colores.

Nosotros nos quedamos asombrados, y pensando que tendríamos que ir a un fonoaudiólogo porque no logramos hacernos entender con la gente, ya que ninguna de las cajas dice "Tridente". Es en ese momento que el vendedor nos dice: "Sí, pero tenemos esta placa OKA que es muy buena". Y en ese instante comienza a abrir la caja y a sacar la esponja, diskettes y la misma placa - "y mirá, ¡trae un diskette y un manual!"

El mismo vendedor que hasta hace unos minutos no sabía de lo que le hablábamos, comienza a enseñarnos sobre la calidad de las placas, a lo cual le explicamos que necesitamos la marca que le habíamos pedido anteriormente, y no la que él nos ofrece.

Pero el vendedor parece no escuchar lo que uno dice, y sigue insistiendo sobre la placa que intenta vendernos...

Al final decidimos darle las gracias por su tiempo y nos vamos, mientras el vendedor nos asegura que la semana siguiente la va a tener. Una vez afuera, miramos el reloj y vemos que perdimos casi veinte minutos en una conversación de locos, como decían nuestros abuelos.

No todos los vendedores son así, por suerte, pero existen varios de este tipo, más aún en el rubro computación.

Puede ser que este relato sea un poco exagerado... ¿o no?

Sergio Claudio Michini

SUMARI



Amazon (pág. 20)





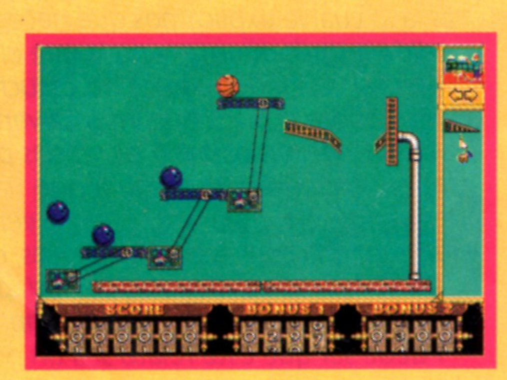




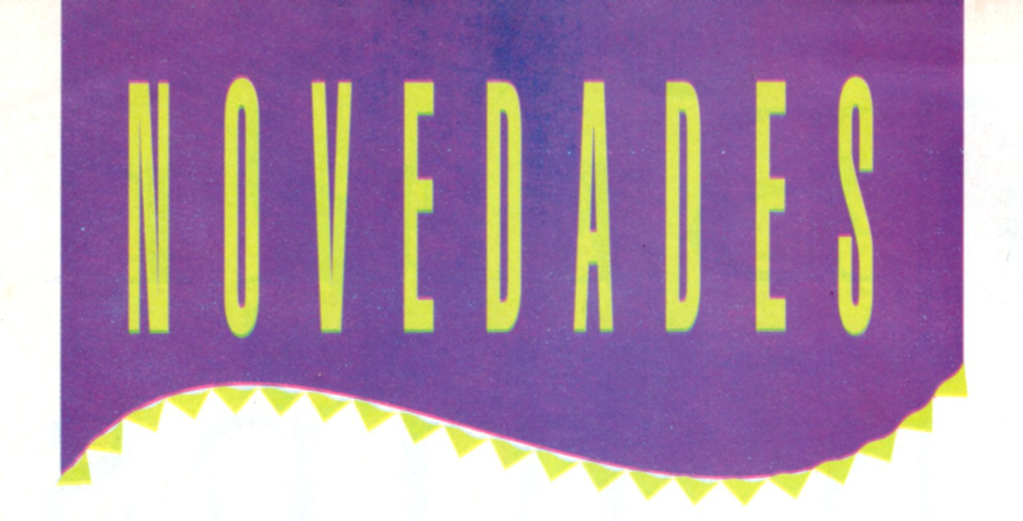
Pang(pág. 8)



F 15 Strike Eagle III(pág. 12)



The Incredible Machine (pág. 16)



LEMMINGS "THE TRIBES"
de Psygnosis

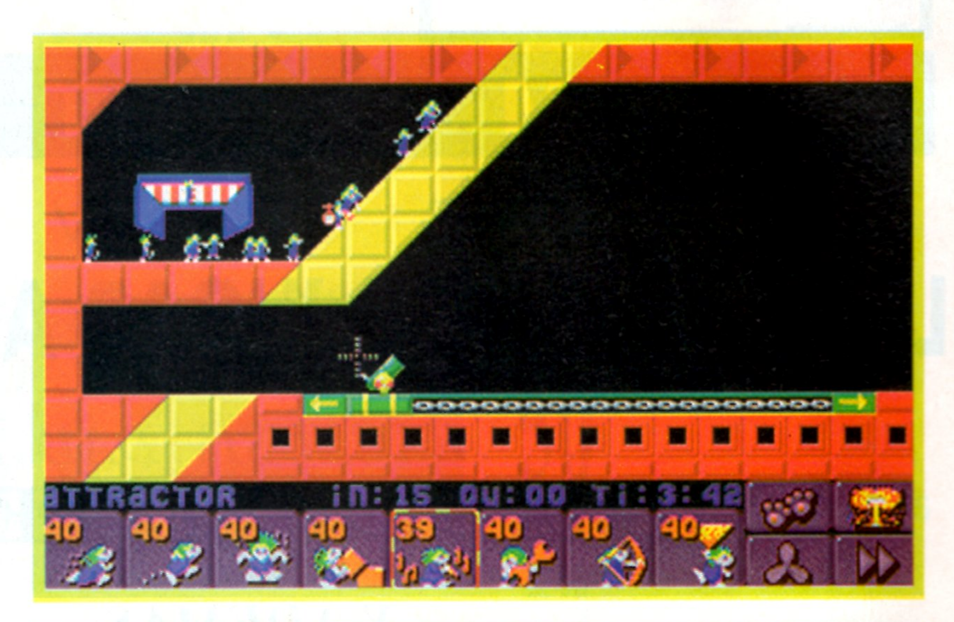
Estos simpáticos duendes vuelven a hacer las delicias de los amantes de los juegos de ingenio, pero en esta oportunidad con gráficos renovados y más elementos para enseñarles.

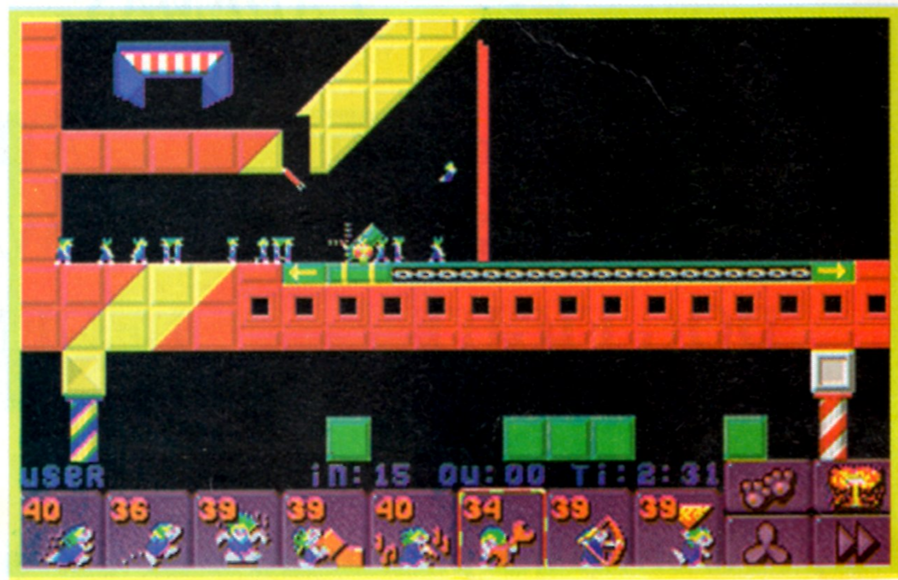
La compañía de software Psygnosis, que desde sus inicios realizaba solamente juegos para Commodore Amiga, ahora y desde hace un par de años ha comenzado a abrirse camino en los juegos de PC, en donde ha obtenido un lugar muy importante en este competitivo mercado. Luego del éxito obtenido en las primeras versiones de los Lemmings, ahora volvieron a la carga con nuevas aventuras de estos pequeños y simpáticos duendecitos.

Este nuevo juego comienza en un mapa en donde podemos ver a las diferentes tribus de Lemmings. Estos pueden encontrarse en las frías tierras del Polo, las oscuras cavernas, las altas montañas, la misteriosa edad media, el divertido mundo del circo, el solitario espacio, las soleadas playas y un sinfín de exóticos y complicados lugares en donde los Lemmings desarrollan sus actividades.

Las antiguas enseñanzas, en esta oportunidad, fueron evolucionando: ahora pueden saltar, volar en alas deltas, apilar objetos, usar distintos elementos, viajar en globo y, como siempre, si no podemos completar el difícil nivel, ellos pueden explotar como lo hacían antiguamente.

En estas nuevas aventuras de los pequeños y laboriosos Lemmings, están descontadas la calidad y el excelente sonido. Desde ya ésta es una excelente oportunidad para poner a prueba nuestro ingenio y paciencia.






Lemmings "The Tribes"

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL
de Nova Logic

Cuando salió la publicidad de este producto, usted seguramente pensó que sólo se trataba de otro simulador de helicóptero; pero cuando éste comienza a correr en la computadora se advierte que es EL simulador de helicópteros.

La diferencia radica en que se dejan de lado los simples gráficos de polígonos y de un solo color.

Comanche Maximum Overkill realmente ha revolucionado los gráficos de los escenarios de los simuladores de vuelo. Sin duda este simulador marcará una época.

Es realmente extraordinario observar el momento en el cual el helicóptero se desplaza entre medio de montañas o cuando vuela a baja altura en medio de los acantilados.

Las montañas tienen todos los tonos y colores posibles y además poseen visualmente la textura de una montaña real, la vegetación, los ríos, etc.

Otras de las innovaciones que presenta este juego es que los objetivos los podemos distinguir a simple vista y no tratando de deducir de qué tipo de vehículo se trata, ya que los gráficos de los anteriores simuladores eran muy simples y sólo se descubría que se trataba de un tanque enemigo, porque sobresalía el cañón.

Pero para poder correr este juego, que fue realizado íntegramente en 32 bits, debemos poseer una 80386, 4 MB de memoria RAM y disco rígido.

Admite tarjetas de sonido y para las mismas la música que acompaña cada misión aumenta la sensación de realismo, haciéndonos sentir que estamos en medio de un episodio de alguna película de combate.

Sin lugar a dudas es un excelente producto, y que, como dijimos anteriormente, se podrá hablar en el futuro de antes o después de Comanche Maximum Overkill.

ETERNAM
de Infogrames

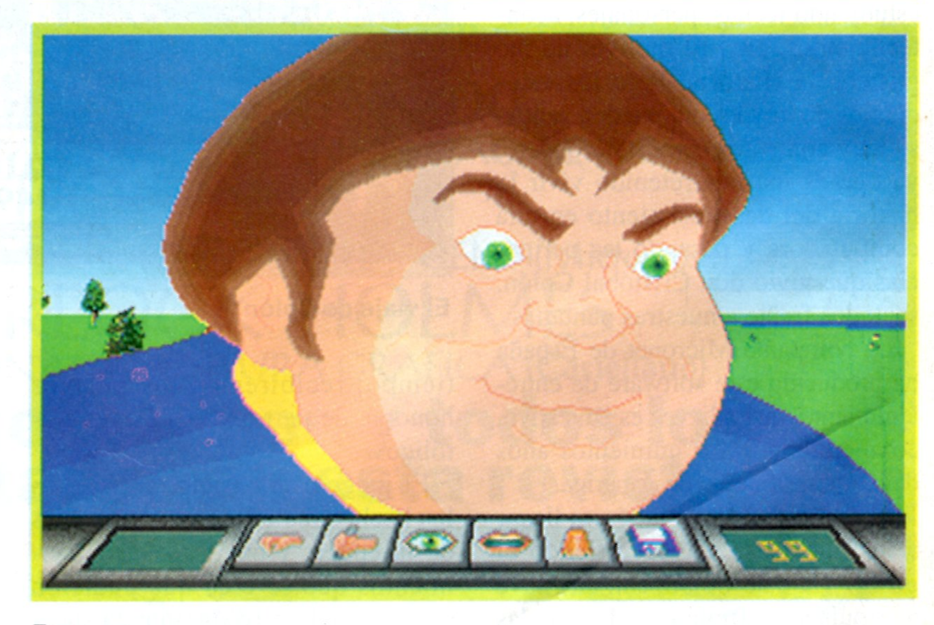
En tan sólo unos meses esta compañía de software ha invadido el mercado con una gran cantidad de productos.

Es extraordinario ver cómo de repente empezamos a instalar los juegos que nos llegan y en varios observamos el emblema de esta empresa que comienza a girar en nuestras pantallas; dicho sea de paso, el distintivo de ésta es nada más ni nada menos que nuestro autóctono y en vías de extinción Tatú carreta...

En este juego, que es una mezcla de aventura y arcade, debemos asu-







Eternam

mir el roll de Don Jonz, quien deberá recorrer todas las instalaciones de un pseudo y futurístico parque de diversiones en donde no tienen el tren fantasma o la montaña rusa, sino que por el contrario nos hacen recorrer personalmente por distintas épocas y zonas a modo de diversión; aunque para nuestra desgracia éstas no funcionan como deberían y debemos ir solucionando cada uno de los veinte enigmas por separado. Las distintas habitaciones que recorremos están decoradas según la época de la historia que vivimos.

Pero no estamos solos; por momentos y mediante su gran computadora, Tracy nos brindará la ayuda que necesitamos, y en más de una oportunidad ella nos librará o nos avisará de algún peligro.

Es una muy buena aventura y posee una técnica de animación y manejo de imágenes que, si bien no son espectaculares, son realmente novedosas.



EL VIAJE DE COLON
de Micronet

Recuerdo todavía que, cuando estaba en el secundario, me aburría estudiando fechas, personajes, acontecimientos, etc.. El motivo: no me gustaba la Historia. Pero los estudiantes de hoy en día pueden sentirse muy contentos con este producto, ya que es muy entretenido vivir la historia del descubrimiento en una computadora y pasando las peripecias que vivió don Cristóbal Colón, sentados frente a nuestras pantallas.

La compañía Micronet de España ha producido este software de entretenimiento, que a la vez es educativo, conmemorando los quinientos años del Descubrimiento de América.

El objetivo de este juego es llegar a las nuevas tierras, repitiendo el primer viaje de Colón, con una nave y tripulación similares a las usadas por el Almirante.

Si llegamos al mismo lugar en donde desembarcó Cristóbal Colón y utilizando la misma cantidad de tiempo, recibiremos los mismos honores de parte de los Reyes Católicos.

El juego está basado en parte en los hechos reales y en las creencias de la época, y otros son acontecimientos que se cree que pudieron haber sucedido (o que nunca sucedieron). En el primero de los casos fue la caída de un meteorito, los intentos de motines, el deterioro de la madera de los barcos y, en los casos supuestos, el ataque de un corsario francés, las enfermedades de los marineros, o el ataque de monstruos marinos.

Otra de las características del juego es que durante el desarrollo del mismo podremos elegir si las corrientes marinas son normales o muy inestables; esto aumenta o disminuye la dificultad del juego.

Podemos elegir si recogemos los distintos barriles que hay en el mar;





El viaje de Colón

éstos podrán tener en su interior trozos de las plegarias que Colón pronunció al llegar a América, alimentos, medicinas o bien gusanos que irán destruyendo nuestra nave.

Para comenzar el juego se debe elegir entre cinco de diez marineros y luego empezará nuestra travesía por el Océano Atlántico, pero tenemos que ser cautelosos en la elección de éstos porque si elegimos mal nuestra tripulación, nos costará bastante poder llegar con éxito hasta América. Estos marineros pueden alimentarse demasiado y terminar rápidamente con las provisiones o bien beberse todo el líquido que llevamos en el barco. También podrán gestar un motín, etc.

Realmente éste es un excelente simulador de los viajes de Colón y además es un muy buen juego de estrategia.



ALONE IN THE DARK
de Infogrames

Con unas animaciones y sonido dignos de destacar, llega a nuestras pantallas este nuevo producto de la compañía de software INFOGRAMES, con reales y sorprendentes animaciones en 3D, con algunos lugares de esta aventura en donde se muestra al protagonista desde cinco ángulos de visión diferentes.

Esta sorprendente aventura de terror se desarrolla a principios de este siglo en donde debemos personificar al detective Edward Carnby quien debe ir a una mansión abandonada e infectada de malos espíritus y temibles fuerzas del mal, que por todos los medios intentarán impedirle que llegue a resolver el caso del tío Jeremy.

Pero todos los enigmas tienen solución, y además no siempre es necesario utilizar la fuerza para vencer a los distintos zombies y monstruos. En varias oportunidades, con un agudo ingenio se puede salir airoso de distintas y peligrosas situaciones.

Una de las excelentes características de este juego es que las mujeres no tienen la necesidad de personificar a un rudo detective ya que tienen la opción de elegir a la valiente y femenina Emily.

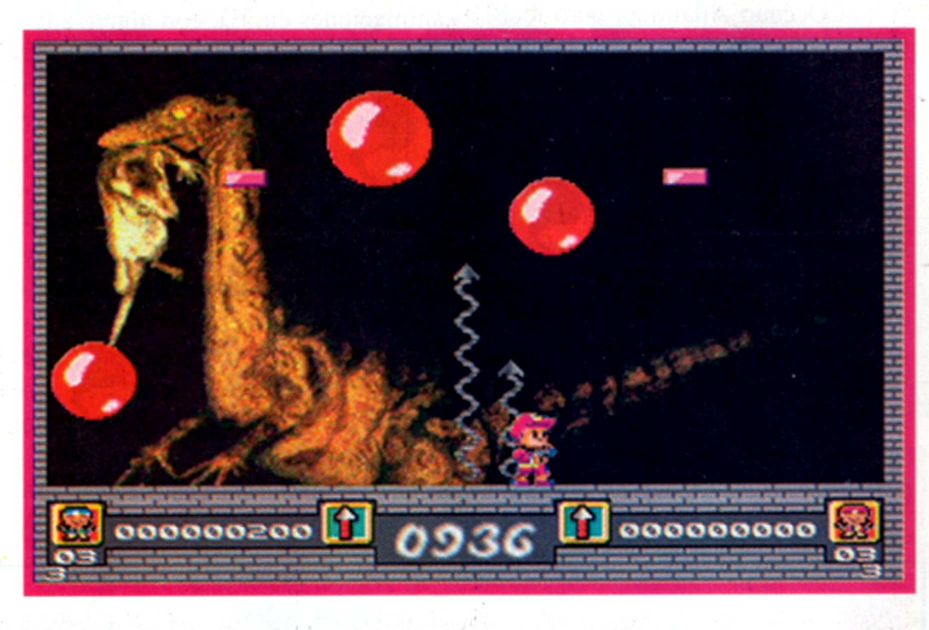
El misterio que encierra la mansión Derceto y encontrar las causas por las que el tío Jeremy se suicidó son el tema principal de esta apasionante aventura gráfica, que no sólo llegará a sorprenderlos sino que los atrapará desde los primeros minutos de juego.

Excelente entretenimiento para distraernos por varios días.



PANG

de Ocean



EL JUEGO ES MUY RECOMENDABLE PARA DEDICARLE UN BUEN RATO Y DIVERTIRSE TRATANDO DE DESTRUIR LOS GLOBOS.

Ocean, una de las compañías más importantes de software europeo, hace poco tiempo lanzó al mercado el PANG, un arcade muy original en cuanto a su desarrollo, tipo Bubble Bobble. El personaje no es esta vez un dragoncito, sino un simpático muchachito parecido al de Wonderboy.

En la pantalla del juego habrá enormes globos de colores que rebotarán por todos lados; nuestro objetivo será destruirlos mediante una cuerda que el personaje siempre lanzará hacia arriba; la cuerda tiene una punta con forma de flecha por lo que hará "Pang" (por supuesto), y reventará el globo.

Pero el juego no termina aquí, debido a que una vez que reventemos el globo con la cuerda, éste se dividirá en dos partes más pequeñas.

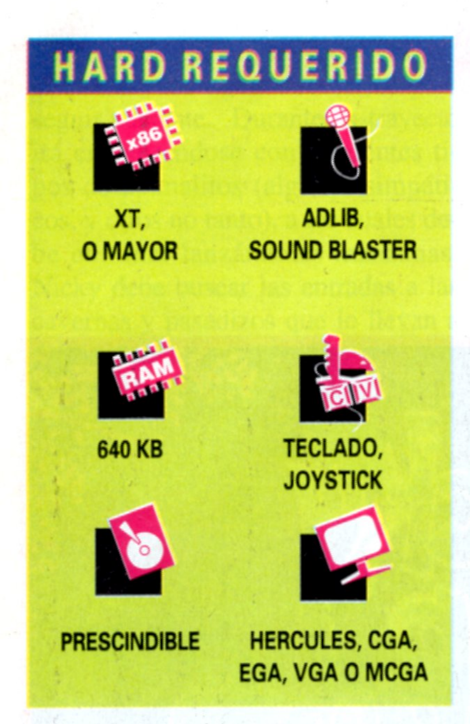
Si volvemos a pinchar una mitad del globo original, ésta se dividirá en dos partes más; esto sigue hasta que los globos sean tan pequeños que, con un golpe más con la cuerda, se destruyan totalmente.

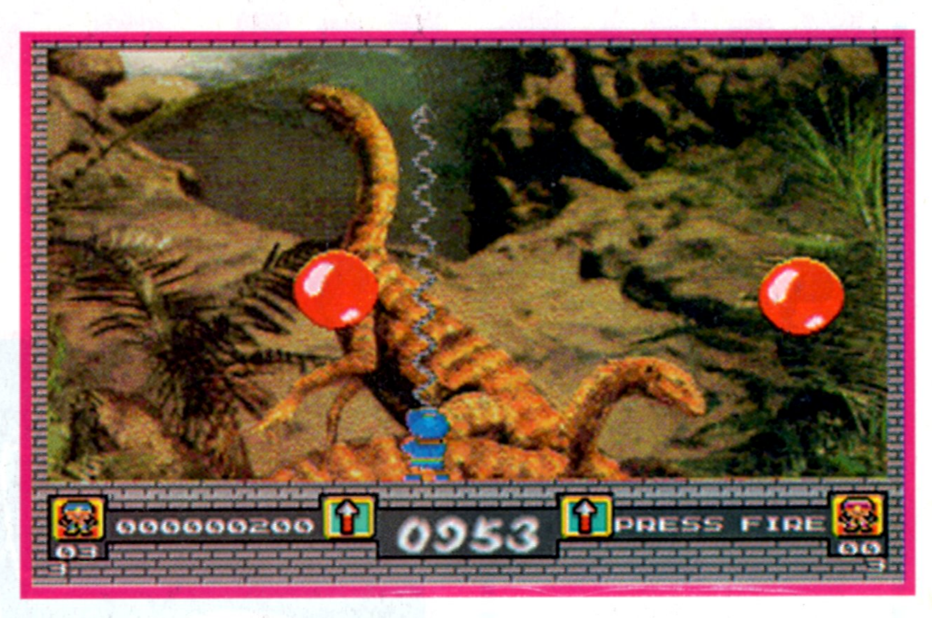
El personaje se podrá mover sólo de derecha a izquierda y podrá disparar la cuerda siempre hacia arriba, desde cualquier posición.

Cuando en una pantalla hemos destruido todos los globos, pasaremos a la siguiente pero será más difícil que la anterior. Por ejemplo, en la primera pantalla habrá sólo un globo, en la siguiente habrá dos globos, etc.

Algunas pantallas tienen unas tablas suspendidas en el aire; en ellas

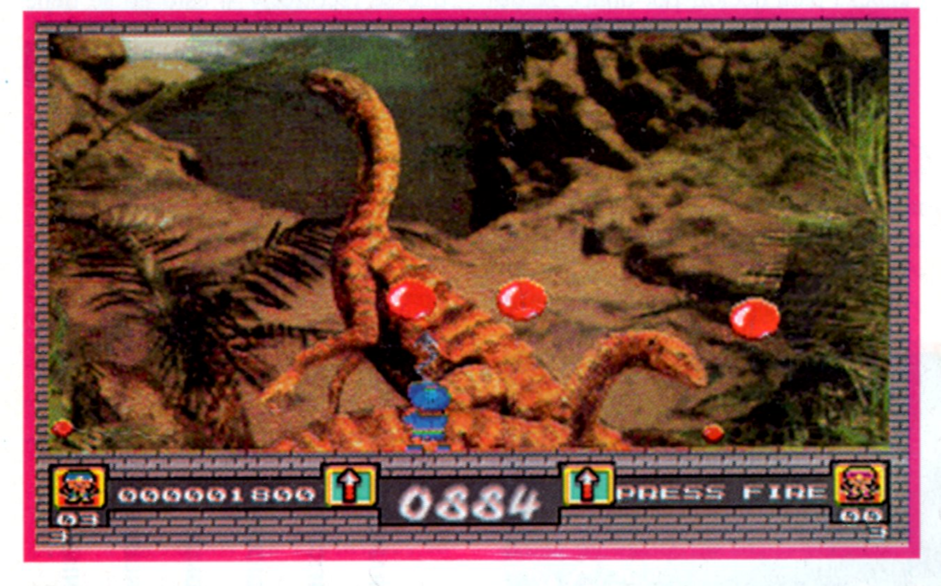






los globos rebotan con más fuerza y además cambian su trayectoria. De esta manera es más difícil seguir adelante debido a que en algunos de esos cambios de dirección nuestro joven personaje puede ser tocado y de esta forma pierde una vida.

Sin embargo, algunos globos se pueden destruir con la cuerda. También, luego de reventar algún globo, nos caerán bonus (como del cielo), es decir algunas ayuditas (en forma de íconos) que nos facilitarán el trabajo. Estas bien pueden ser una vida extra (comenzaremos con 9), un reloj que hará que todos los globos se queden quietos un instante, u otro reloj que retrasa la velocidad de los globos. Otra ayuda importante será una ametralladora en lugar de la cuerda (sólo la tendremos hasta que terminemos la pantalla actual o nivel), que es más potente y destruirá varios globos a la vez. También una bomba que destruirá a todos los globos que hay en la pantalla, otra que nos inmunizará contra los globos unos segundos, etc. La dificultad está muy bien conseguida, fácil en los primeros niveles y aumentando nivel a nivel, mediante una mayor cantidad de globos y tablas.



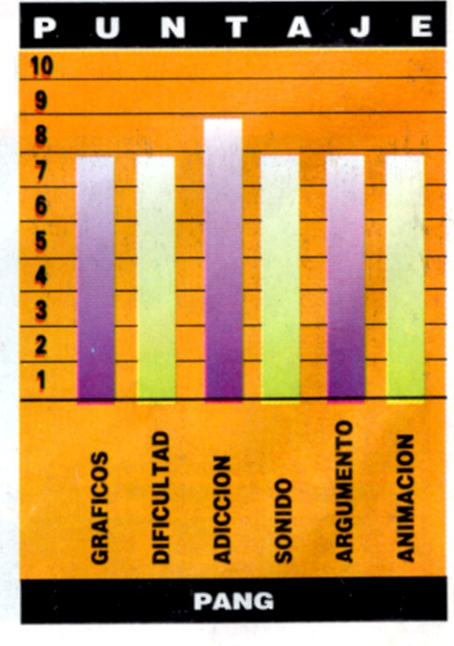
El personaje pierde una vida cuando lo choca cualquier pedazo de globo, por lo que hay que concentrarse en la dirección que éstos llevan.

Lamentablemente en cada nivel no tendremos todo el tiempo del mundo, ya que habrá un tiempo determinado para completarlo. Si éste se nos acaba, tendremos que comenzar de nuevo en el nivel actual.

En el fondo de la pantalla se observarán hermosas fotos de dinosaurios. El movimiento está muy bien realizado y el personaje se mueve bastante rápido, al igual que los globos.

El PANG es mucho más divertido si se juega de a dos. Al cargar el juego podremos optar por la cantidad de jugadores y redefinir las teclas si es necesario o bien elegir el joystick.

PABLO VINOKUR



Nicky Boom

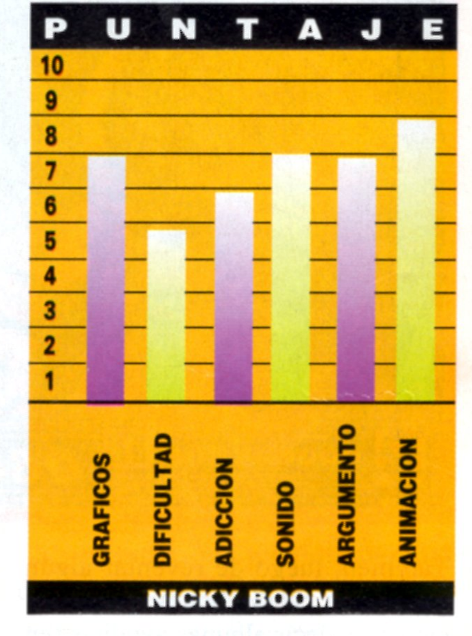
de Microids

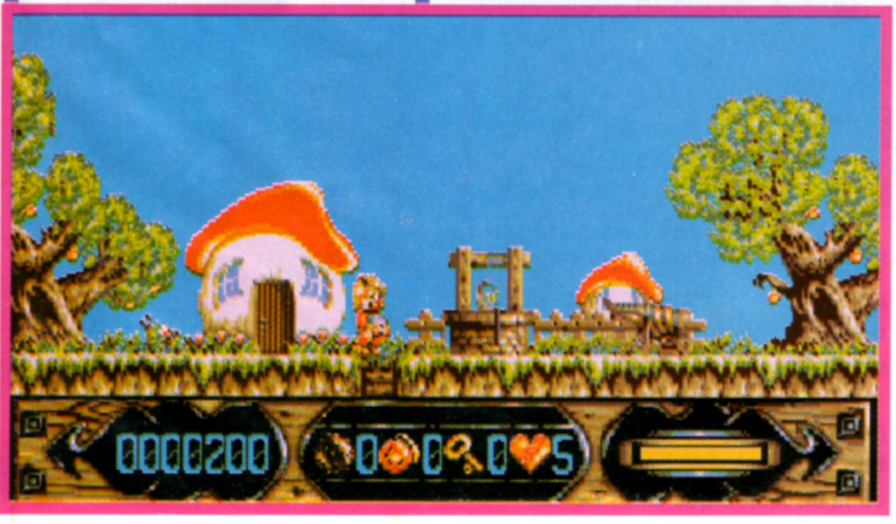


EL JUEGO COMIENZA CUANDO EL PEQUEÑO NICKY, RODEADO DE UNA "MAGIA", LA CUAL DURA UNOS SEGUNDOS Y EVITA QUE ÉSTE PIERDA ENERGIA SI ENTRA EN CONTACTO CON LOS ENEMIGOS, COMIENZA A CAMINAR POR EL BOSQUE.

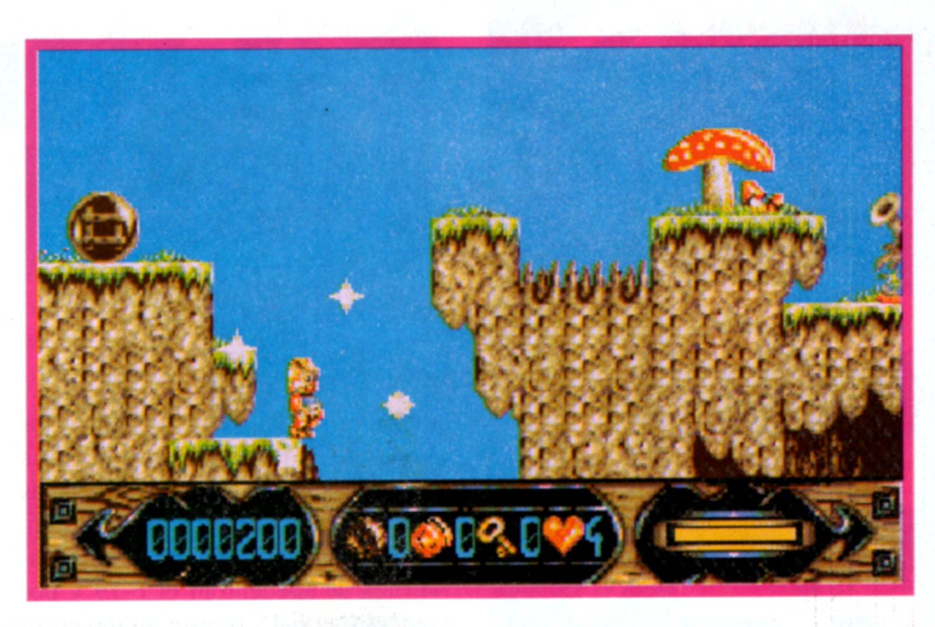
Nicky Boom es un juego muy entretenido y extenso, en el cual hay que utilizar mucho la cabeza para decidir por dónde se debe ir, ya que de otro modo nos perderemos en las intrincadas cavernas del país de Nicky, las que le dan la dificultad al juego, ya que no es muy difícil vencer a los enemigos.

En primer lugar podemos decir que éste es un juego muy bien realizado, con buenos gráficos, scroll muy suave y un dinamismo que no aburre. No es un juego para chicos muy pequeños, puesto que hay que prestar mucha atención al camino que se recorre, y si esto no se tiene en cuenta podemos llegar a perdernos y, tal vez, hasta tener que recomenzar. Este es un tipo de juego que se complica bastante (y puede llevar a situaciones de hastío) si Nicky, un





simpático pequeño, no recolecta por el camino los items necesarios para seguir adelante. Durante su trayecto irá encontrándose con diferentes tipos de animalitos (algunos simpáticos, y otros no tanto), a los cuales debe eliminar lanzándoles manzanas. Nicky debe buscar las entradas a las cavernas y pasadizos que lo llevan a diferentes lugares, en donde se encontrará con más peligros, con alimentos, armas o llaves que le servirán en el futuro para avanzar en su periplo. Se debe tener en cuenta siempre el camino que se va recorriendo, puesto que se puede caer en precipicios, lo que implica un retroceso considerable. Les sugerimos que comiencen por la parte superior y que recolecten la mayor cantidad posible de bombas, ya que la comida no ayuda a reponer energías (solamente incrementa el puntaje), a menos que encontremos una botellita conteniendo una pócima que nos renovará toda la energía.



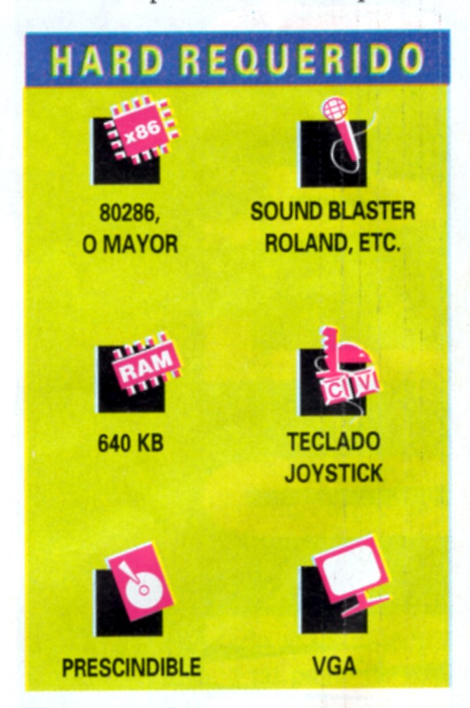


Una vez recolectada la cantidad necesaria de bombas, podremos empezar a movernos por los niveles superiores. ¿Cómo hacer esto?

Muy simple: existen dos tipos de bombas, unas son especiales y se utilizan para hacer aparecer escaleras que se encuentran escondidas dentro de unos "huevos" que laten. Estas bombas se activan haciendo que Nicky se agache, y pulsando el botón de disparo (o la barra espaciadora). Este procedimiento, para que tenga éxito, debe hacerse en el lugar exacto en donde se encuentra cada huevo. El otro tipo de bombas se activa pulsando el botón o la barra y dejando a Nicky quieto. El efecto de estas bombas es el de eliminar a todos los animales que nos rodean, y además el de derribar algunas de las paredes que mantienen algunos objetos fuera de nuestro alcance.

Otra forma de eliminar a los animales es saltándoles encima. Esto hará que aparezcan alimentos (en el caso de las tortugas, éstas se dividirán en dos tortugas más pequeñas al saltar sobre ellas). Esta forma de eliminar animales es más peligrosa pero más rápida. Si seguimos avanzando en el juego llegaremos a encontrarnos al final del nivel en donde nos encontraremos con una gran cantidad de animales que obstaculizarán el paso.

Cuando se encuentren con precipicios que parecen imposibles de saltar, busquen una rama y arrójenla hacia ellos; esto hará que se vaya formando un puente y así se los podrá atravesar. También aparecerán en las paredes pasadizos secretos que podrán encontrarse disparando o saltando sobre ellos. Estos nos conducirán a vías de escape o a una muerte segura. No se internen en las cavernas más tiempo del necesario, pues esto los demorará y no tiene mucho sentido.



MARIANO GRASSO

F-15 STRIKE EAGLE III

de MicroProse

Para todos los aficionados a los simuladores de vuelo la firma MicroProse es sin lugar a dudas sinónimo de calidad y de diversión. Seguramente entre sus programas favoritos se encuentran el F-19 y por supuesto el F-15 II; este último en su momento fue uno de los más sofisticados, no sólo por su extraordinaria calidad gráfica y color, sino también por su grado de dificultad y realismo.

Hoy, mucho tiempo después, esta prestigiosa firma nos brinda una nueva versión de su afamado producto: el F-15 III. Este programa se distingue de su antecesor en dos (ya no sólo detalles) puntos fundamentales:

1) Sólo corre en VGA.

2) Es tanta la calidad gráfica y sonora que sólo puede ejecutarse en una 386 ó superior.

En cuanto a este último punto los programadores de MicroProse han entendido todo lo que una 386 es capaz de dar, y por ello no se han conformado con dibujar un cielo azul, un mar un poco más claro y una figura que se parezca a una montaña o a un avión, sino que lo que usted verá será un cielo real (despejado, nublado y por supuesto nocturno) y un mar pintado de tal manera que aumenta enormemente la sensación de movimiento. En cuanto a los blancos, sólo podemos decir que son increíblemente realistas, porque al destruirlos no se verán como una masa amorfa o una mancha negra; por el contrario, éstos estallan y levantan altas columnas de humo negro, que al pasar en medio de ellas oscurecen la cabina dejando visibles por unos segundos las luces del tablero.

Otro increíble adelanto es que podrá jugarlo con dos máquinas unidas por una red, módem, o una serial paralela. Usted pensará que esto no tiene nada de original, pero sí lo tiene, ya que no sólo puede cada jugador pilotear un avión, sino que uno puede ser el piloto y el otro el copiloto o navegante y cada uno de los participantes tendrá la vista de su panel de instrumentos correspondiente, siendo el piloto el que verá el paisaje exterior, ya que el navegante sólo observará la nuca del otro jugador; sin embargo podrá seguirlo todo en uno de los monitores del tablero.

Si bien el papel de navegante puede parecer aburrido, no lo es en absoluto, debido a que el piloto depende enteramente de lo que éste le indique, como por ejemplo: trazar el curso, advertir sobre ataques, el estado de la nave, etc. En cuanto a las características del avión propiamente dicho cabe destacar la calidad gráfica,

HARD REQUERIDO

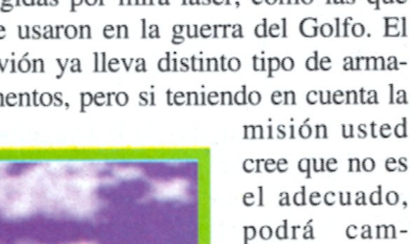
XT, 80386 O MAYOR	AD LIB, SOUNDBLASTER, ROLAND
VGA	TECLADO MOUSE JOYSTICK
IMPRESCINDIBLE	640 KB

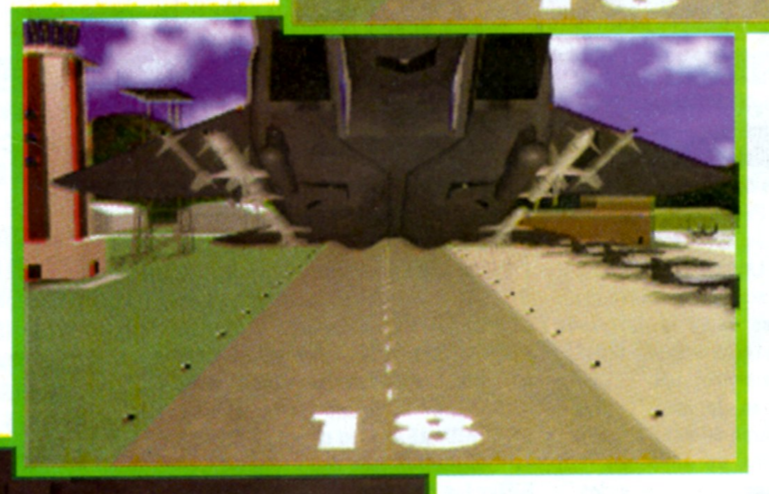
las cámaras (que son excelentes), y no sólo eso, también los detalles de la nave, los cuales son tan completos que podrá ver cómo se levantan los frenos de aire cuando se hace uso de ellos (observado desde la vista exterior). En el manual se puede apreciar una foto de los controles reales del avión, y otra que verá en el programa; y realmente casi no existe diferencia. Y no crea que dicho panel es meramente decorativo; por el contrario todo tiene una función, nada está puesto por poner. Cada pantalla, luz o botón tiene una función específica; por supuesto que esto es igual con los comandos del navegante. Los teatros de operaciones son tres: Panamá, Europa del Este y, como no podía ser de otra manera, Medio Oriente.

El nivel de dificultad varía de la siguiente manera: nivel 1 a 4, siendo el primero para principiantes. Obviamente el comportamiento del enemigo depende del nivel de dificultad que usted elija, así como también de la cantidad de instrumental que usará en cada misión, siendo muy poco en nivel 1 y todo en el 4; esto incluye también ser detectado por el radar, número de aviones enemigos, etc.

Los niveles de realismo, son independientes de los niveles de dificultad. Se puede elegir combustible infinito, lo mismo que las armas, aterrizaje automático e inclusive ser inmune a los ataques enemigos.

Todo esto es ideal para los "pilotos" principiantes, ya que podrán empezar directamente con este programa sin necesidad de practicar con los más viejos y simples, aunque nosotros se los recomendamos, no sólo por ser simples sino porque algunos de ellos son realmente buenos y adictivos. El armamento es de los más completos y sofisticados. Varía desde misiles hasta las bombas dirigidas por mira láser, como las que se usaron en la guerra del Golfo. El avión ya lleva distinto tipo de armamentos, pero si teniendo en cuenta la misión usted cree que no es el adecuado, podrá cambiarlo por completo. Para esto tendrá acceso no sólo a una vista del arma en cuestión sino que se le proporcionará una completísima información que incluye: peso, cantidad, rango, efectividad, etc. El enemigo no se halla para nada indefenso; por el contrario, su armamento es tan moderno y poderoso como el de su propio avión y si es necesario lo usará todo en contra nuestro, a tal punto de no poder distraerse un momento ya que cualquier distracción podría tener fatales consecuencias para el buen desempeño de la misión. Algunos de los vehículos enemigos son:





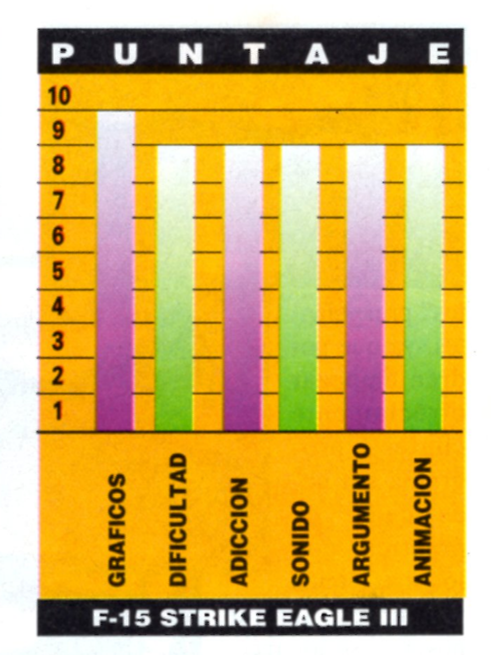
1) El tanque soviético Zenitnaia Samokhodnaia Ustanovka, o cariñosamente conocido como ZSU-57-2 con una tripulación de hasta seis personas

y una velocidad máxima de 55 kph.

2) El ZSU-23-4 "SHILKA", con una tripulación de cuatro personas y velocidad de 50 kph. Su sistema de armamento es efectivo hasta un rango de 6000 pies.

3) Aviones del tipo A-37 Dragnfly, Ac-130H Spectre gunship, AN-128P (para transporte de equipo), AN-26 Curl, f-5 tiger II, IL-76, KFIR-C2, etc.

Aparte de éstos (que son los más simples), en su camino se cruzará con artillería tipo triple-A, aviones MIG, misiles tierra-aire y cuanto armamento exista hoy día. Pero no se preocupe, por difícil que parezca, no es imposible pilotear este avión y cumplir con las distintas misiones, debido a que la aeronave es veloz y sumamente poderosa. Por si un avión enemigo lo persigue le pasamos el siguiente truquito: acelere hasta encender el after burner (esto



hará que su perseguidor acelere también). Conseguido esto suba en línea recta, apague los motores y conecte el freno de aire. Con esto conseguirá que su enemigo se adelante. Una vez que su avión comienza a caer, estando a la altura de la nave enemiga, restablezca la energía, y con los motores nuevamente al máximo comience a disparar.

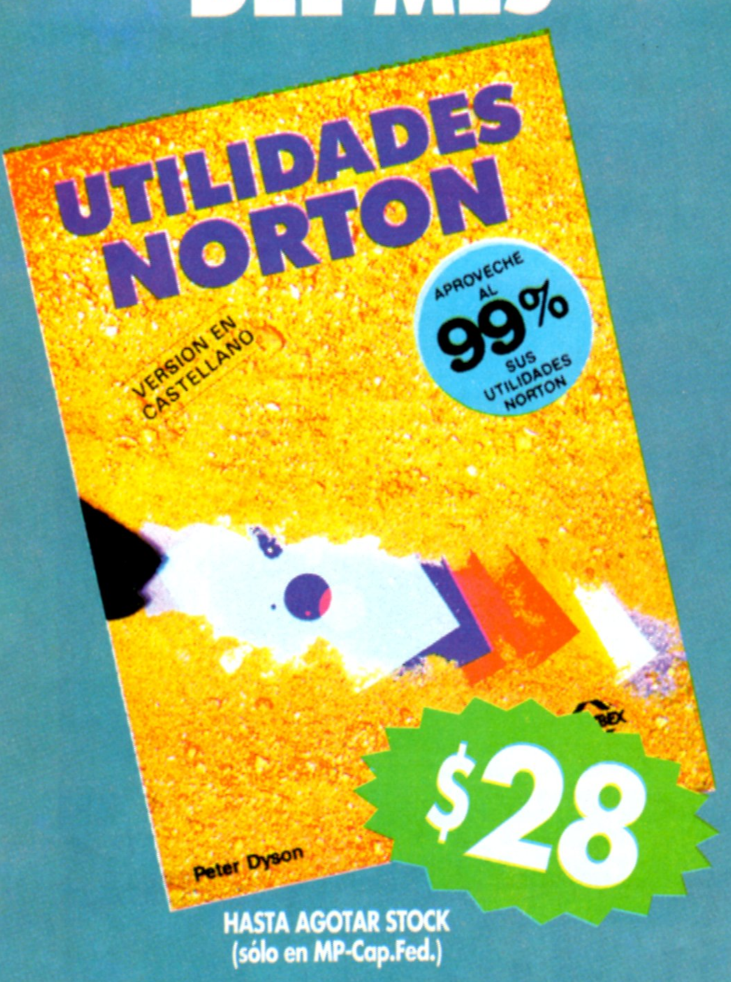
Por último le informamos sobre algunos de los detalles técnicos:

Rango: 1200 millas (2500 kilómetros), ***techo:*** 65000 pies, ***max. velocidad en tierra:*** 810 nudos, ***max. velocidad a 36000 pies:*** 1260 nudos, ***maniobrabilidad:*** Muy buena, ***visibilidad del piloto:*** 360 grados

Para terminar, sólo podemos decir que quedamos gratamente sorprendidos con este producto debido sobre todo a la alta calidad gráfica y al logradísimo realismo que convertirán al F-15 III en uno de los favoritos por mucho, mucho tiempo.

Eduardo A. Craviotto

OFERTA ESPECIAL DEL MES



HASTA AGOTAR STOCK
(sólo en MP-Cap.Fed.)

GRATIS

Si su compra de libros supera los $70 reciba sin cargo una pantalla antirreflejo para monitores de 12" y 14"

Nombre	Código	Oferta U$S
AUTOEDICION		
Aplique PAGE MAKER para PC	L.20	35
GESTORES DE BASES DE DATOS		
Aplique el dBASE III Plus	L.02	34
Aplique Fox Pro	L.38	20
Clipper 5.01 a su alcance	L.42	46
dBASE III Plus - Avanzado -	L.19	40
dBASE IV -Guía de Enseñanza-	L.03	39
HERRAMIENTAS		
Norton Utilities 5.0	L.40	31
PC Tools Deluxe	L.36	39
LENGUAJES DE PROGRAMACION		
Aplique C++	L.09	38
COBOL Estructurado	L.31	28
El Lenguaje de Programación C	L.08	20
GW Basic a su Alcance	L.16	29
Programación en Quick Basic	L.25	42
Programación en Turbo C	L.18	30
Programación en Turbo Pascal	L.01	29
Turbo Pascal 6	L.33	48
PLANILLAS DE CALCULO		
Aplique 1-2-3 Versión 3.0	L.41	42
Aplique Quattro Pro	L.37	41
1 - 2 - 3 Versión 2.2	L.35	41
Lotus 1 -2 - 3 Guía del Usuario	L.06	28
Programación de Macros en 1-2-3	L.07	16
PROCESADORES DE TEXTO		
Microsoft Word 5 - A su Alcance	L.14	23
WordPerfect 5.1 - A su Alcance	L.24	43
WordStar 6.0 - A su Alcance	L.34	23
SISTEMAS OPERATIVOS		
DOS a su Alcance	L.15	24
DOS 5 a su Alcance	L.43	28
DOS 5 Manual de Referencia	L.44	54
DOS Manual de Referencia	L.17	44
El Entorno de Programación UNIX	L.12	16
Novell NetWare - M. de Ref.	L.21	36
Windows 3 - A su Alcance	L.22	33
COLECCION DE BOLSILLO		
C	L.26	12
Disco Rígido	L.29	11
dBASE III Plus	L.27	13
dBASE IV	L.28	15
WordPerfect 5.1	L.30	13
VIRUS		
Virus	L.39	24

PUNTOS DE VENTA:

CAPITAL: Editorial MAGAZINE PUBLISHING Adolfo Alsina 2129 1º piso

INTERIOR: ***Azul:*** Av. Mitre 519 TE: (0281)23518 ***Bahía Blanca:*** Almafuerte 1348 - TE: (091) 22631 ***Catamarca:*** Sarmiento 507 Galería Firenze - Local 8 - TE: (0833) 25553 ***Comodoro Rivadavia:*** España 935 - TE: (0967) 21631 ***Córdoba:*** 25 de Mayo 390, 5°P. 2 - TE: (051) 42661 ***Corrientes:*** Córdoba 1051 TE: (0783) 23166 (part) / 23043 int.111 (of.) ***Gral. Pico:*** Calle 22 N°622 Gal.Eneri - TE. (0302) 21645 ***La Rioja:*** Irigoyen 498 - TE: (0822)27428/26387 ***Mendoza:*** Garibaldi 251 - TE: (061) 240820 ***Mar del Plata:*** Independencia 2335 TE: (023) 41075/6 ***Neuquén:*** J. Bautista Alberdi 363 - TE: (0943) 23474 ***Paraná:*** Plumerillo 644 - TE: (043) 222622 ***Posadas:*** Barrufaldi 2320 - TE. (0752) 31150 / 26996 ***Río Gallegos:*** Av. Roca 1378/84 TE: (0966) 22076 ***Rosario:*** Paraguay 1028 Of.13 - TE: (041) 214896 ***Salta:*** Pueyrredón 140 - TE: (087) 311525 ***San Juan:*** San Luis 577 Este TE: (064) 212116 / 233728 ***San Miguel de Tucumán:*** 24 de Setiembre 1021 12° CTE: (081) 223211 ***San Luis:*** Colón 963 - TE: (0652)20401/25391 ***Santa Rosa:*** L. de la Torre 645 - TE: (0954) 24635

FORMAS DE PAGO:

(en todos los casos completar los datos que correspondan en el cupón y adjuntar el mismo al pago)

- Efectivo, en pesos o dólares estadounidenses.
- Cheques y giros postales a la orden de MAGAZINE PUBLISHING S.R.L.

COSTOS DE ENVIO:

- Sin cargo retirándolo en la editorial o en las oficinas de nuestros representantes.
- Por correo certificado con aviso de retorno, adjuntar al pago por compra $6.50 por libro y $10 por más de 1 libro.
- MAGAZINE PUBLISHING S.R.L. no se hace responsable por las deficiencias del correo que causen retrasos y pérdidas en los envíos.

Por favor tomen nota de mi pedido PCJ-11

INDIQUE LOS CODIGOS DE LOS LIBROS A COMPRAR. UNO POR CASILLA

☐ CHEQUE ☐ GIRO POSTAL ☐ EFECTIVO
Elija la forma de pago

Nombre: ....

Calle: ....

Nro: ....Piso ....Dpto ....

Localidad: ....C.P.: ....

Provincia: ....Tel: ....



Oferta válida sólo en la Argentina hasta el 1/6/93 Cheques y giros postales a nombre de MAGAZINE PUBLISHING S.R.L.
Por favor aguarde hasta 30 días para recibir el ejemplar.

IN GENIO

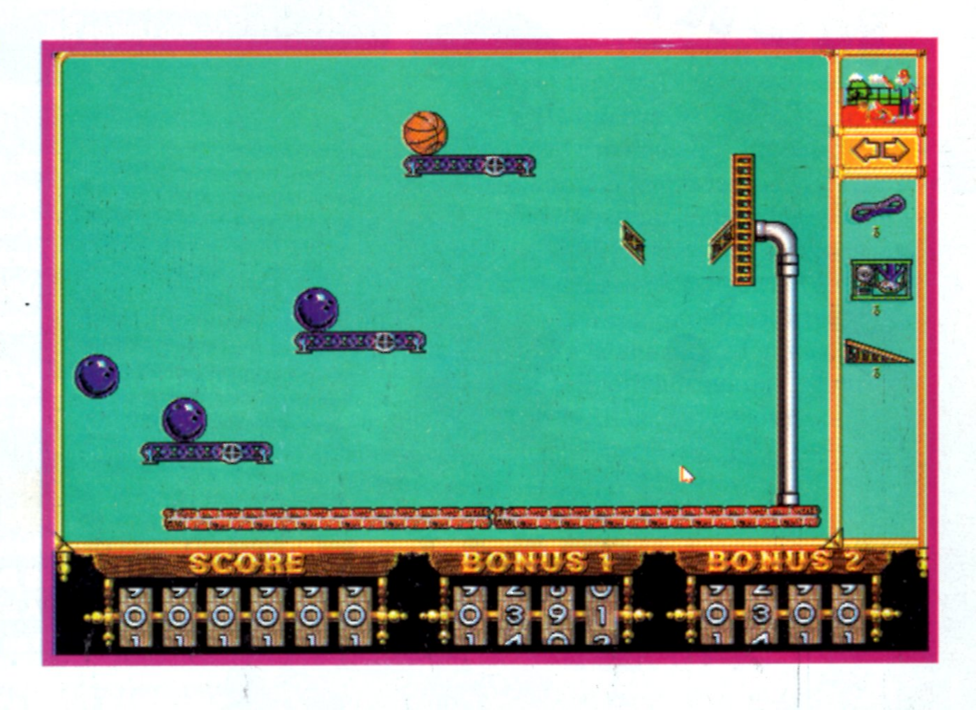
THE INCREDIBLE MACHINE
de Sierra

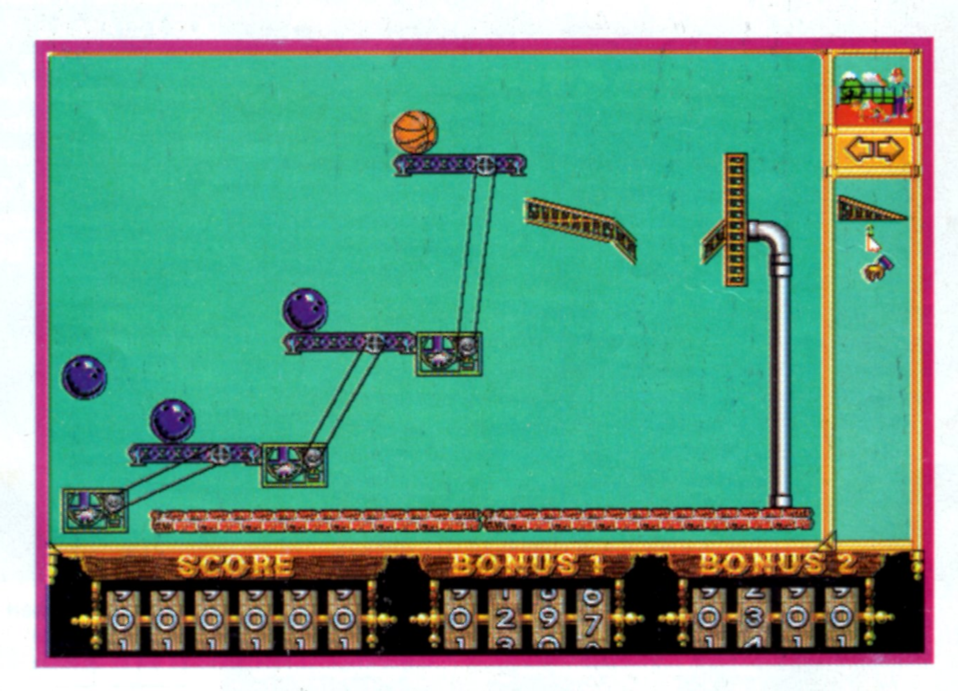
Si usted es amante de los dibujos animados, seguramente habrá visto al famoso correcaminos y su famoso archienemigo, el coyote, en donde este último hace uso de todo lo imaginable e inimaginable para cazarlo, lo que incluye sofisticados y diabólicos aparatos (siempre marca ACME) en los cuales el accionar de las piezas se produce por insólitos mecanismos que incluyen sistemas de sogas y roldanas, piedras que impactan y rebotan en varias partes, baldes llenos de agua que se vuelcan, etc., todo ensamblado en un complejo proceso que por último acciona el disparador de un cañón o arroja una pesada piedra desde un precipicio y que inexorablemente fracasa o se vuelve en contra del coyote.

Estas infernales maquinarias resultan muy divertidas e ingeniosas y, en el caso que nos ocupa, la firma SIERRA, tan conocida a través de sus excelentes aventuras gráficas, nos permite pergeñar inverosímiles aparatos utilizando todo el ingenio y la creatividad de lo que seamos capaces.

En efecto, se trata de un juego de ingenio muy divertido en donde podremos armar invenciones tan complejas como queramos, haciendo uso de elementos que van desde un ventilador común hasta motores accionados por ratones o monos (sí, leyó bien).

Para esto disponemos de un conjunto de piezas bastante amplio, integrado entre muchos otros por: pelotas de básquet, bochas, fuelles, planos inclinados, roldanas, sogas, poleas, globos, tijeras, ladrillos, monos que pedalean persiguiendo una banana, etc.

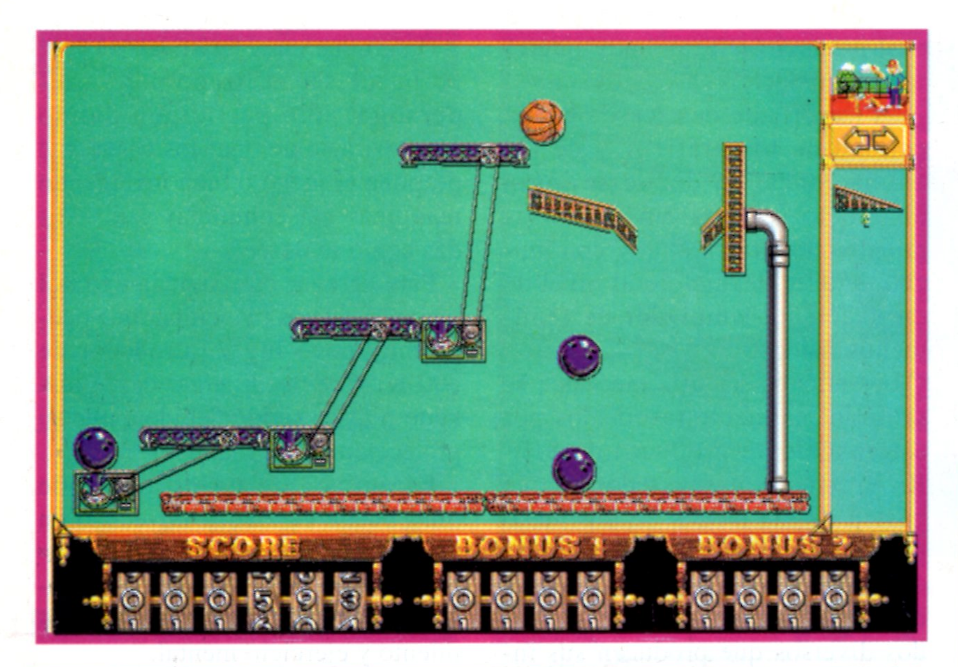


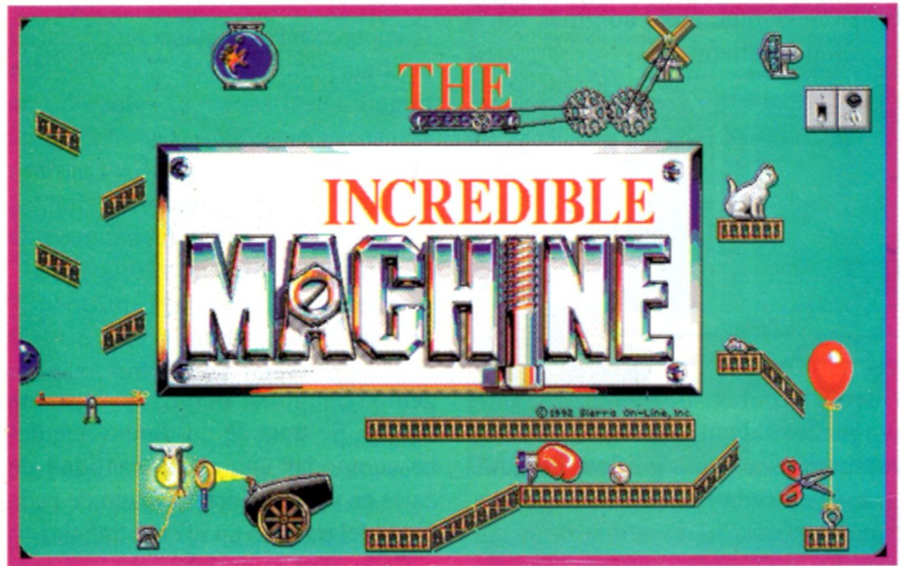


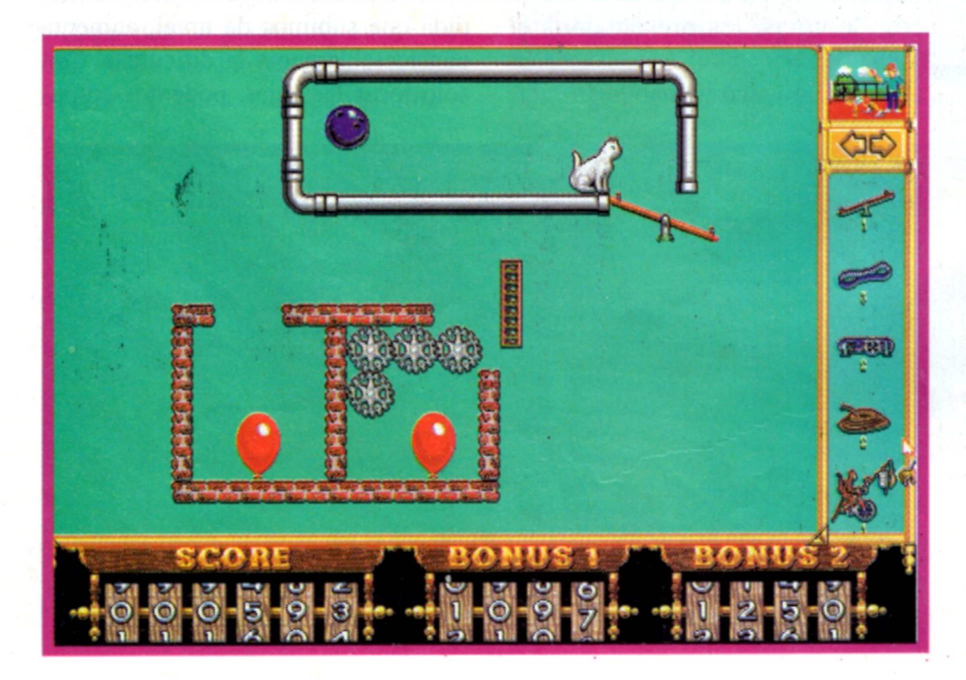
La idea es combinar algunos de esos elementos y de esa manera inventar maquinarias estrafalarias y muy divertidas sin ningún límite para nuestra imaginación.

Usted puede elegir los elementos que va a utilizar con el mouse e ir acomodándolos como crea correcto.

Luego, y siempre mediante el uso





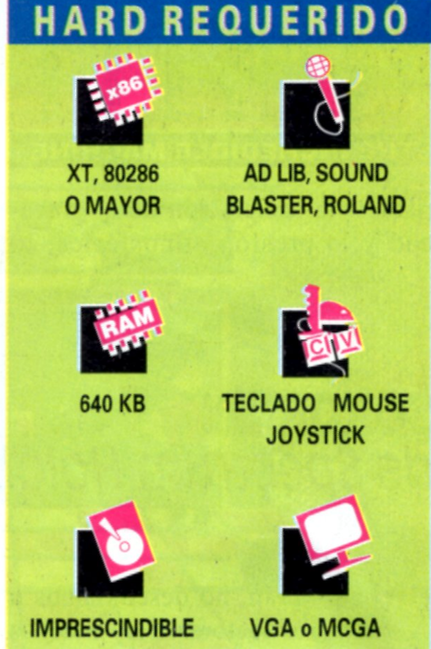


de íconos, puede poner en funcionamiento la maquinaria y ver el efecto obtenido en la misma.

Para ir aprendiendo a "inventar" máquinas, el juego dispone de un amplio tutorial en, donde van apareciendo distintos problemas para resolver y las piezas para realizarlo.

Supongamos que el objetivo es pinchar un globo disponiendo de un fuelle, una pelotita y una tijera.

Deberá acomodar la pelotita so-

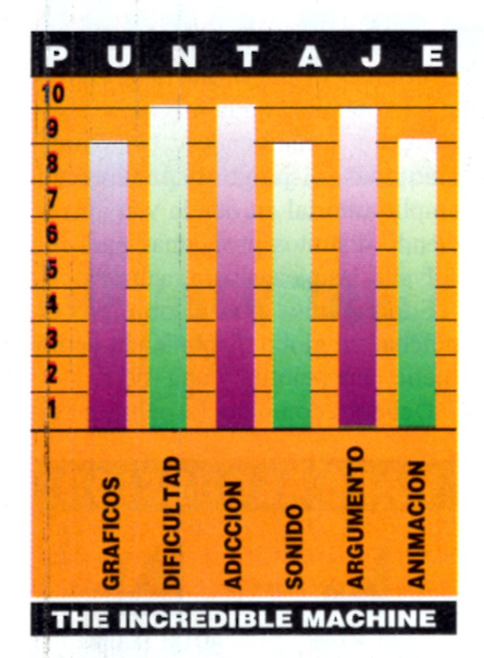


bre el fuelle, el globo al costado del mismo y la tijera de manera tal que cuando la pelotita caiga sobre el fuelle, éste impulse al globo hacia la tijera y así logre el objetivo de pincharlo.

Los casos que trae el programa son mucho más complejos que el descripto y en la medida en que los resuelva obtendrá puntos y podrá acceder a niveles superiores.

Al comenzar el juego usted puede elegir entre el modo tutorial, en donde podrá armar (si puede) las diferentes maquinarias que le propone el programa o bien trabajar en el modo libre en donde dispondrá de todos los elementos que necesite para armar su propia invención loca.

Como dificultad extra, y para los que gusten experimentar, el modo libre le permite modificar dos va-



riables: la aceleración de la gravedad y la presión atmosférica, lo cual producirá efectos muy interesantes en muchos casos.

Es importante destacar la buena calidad de los gráficos y de las animaciones, en donde se logra un efecto realista en los movimientos de alta calidad y con mucho detalle, llevándolo al nivel de un excelente simulador de fenómenos físicos.

Los aficionados a la mecánica se sentirán realmente fascinados por este excelente producto de SIERRA, como asimismo todos los que gusten de los juegos de ingenio o tengan vocación de inventores.

También los que posean tarjetas de sonido podrán apreciar los ruidos diversos que producen sus invenciones obteniendo aún más sensación de realismo.

Dadas sus características, el juego puede ser utilizado por varias personas que participen dando ideas para solucionar los casos que propone el juego o bien inventando máquinas tan complejas y divertidas como se desee.

Para agregar otra ventaja extra al juego, podemos mencionar que ocupa muy poco lugar (alrededor de 800 K) y se puede jugar desde diskette o disco rígido debido a que su protección es por manual.

Estamos ante un producto de muy buena calidad y novedoso en su concepción, por lo que pensamos es muy recomendable para garantizar muchas horas de entretenimiento y ejercicio mental.

MARCELO DAMONTE

SOKOBAN
de Spectrum Holobyte

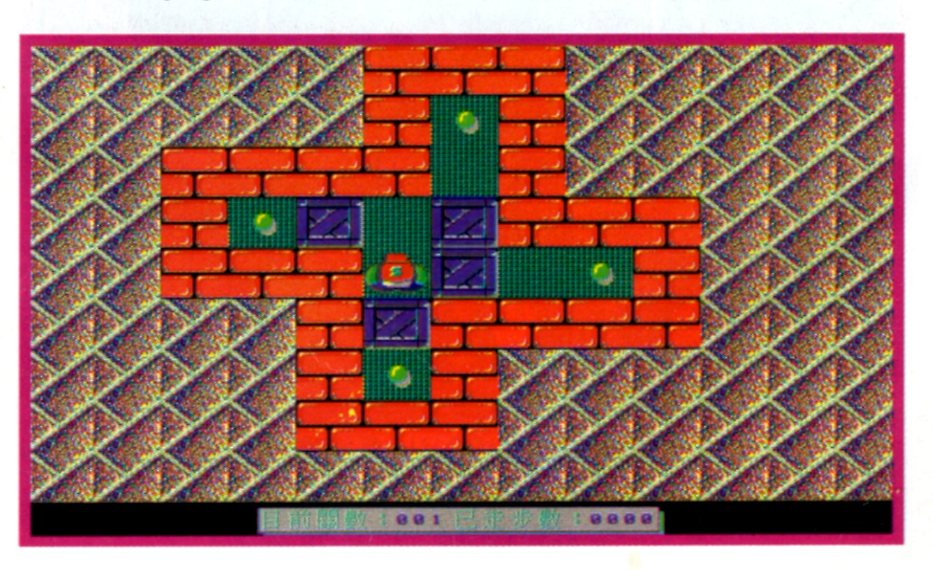
Como verán, no descuidamos a nuestros lectores. Hay muchas cartas en las que nos piden que comentemos juegos para la placa de video Hercules; por esta razón, y aunque no salgan tantos juegos nuevos para esta placa gráfica, de aquí en más en cada número les vamos a comentar sobre uno o dos de estos programas. Y para empezar con esta serie de notas, les presentamos el "SOKOBAN".

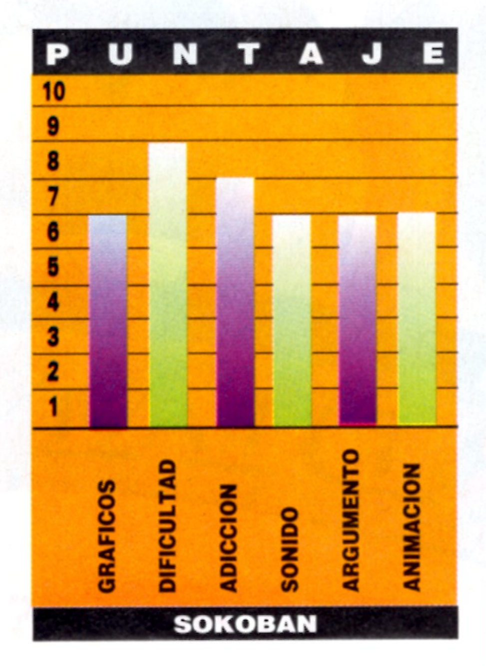
Este es un juego de habilidad e ingenio, siendo su desarrollo bastante simple. Se trata de un obrero que debe acomodar una cierta cantidad de cajas en un lugar determinado de cada piso (del edificio en el cual trabaja).

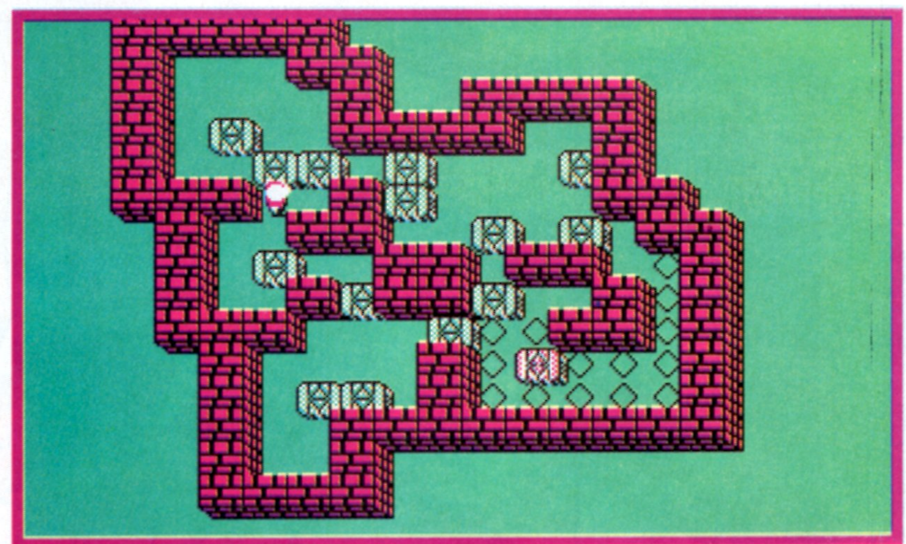
Cada piso es un laberinto, y a medida que subimos de nivel, aumenta considerablemente la dificultad. Con sólo tocar las cajas, podemos empu-

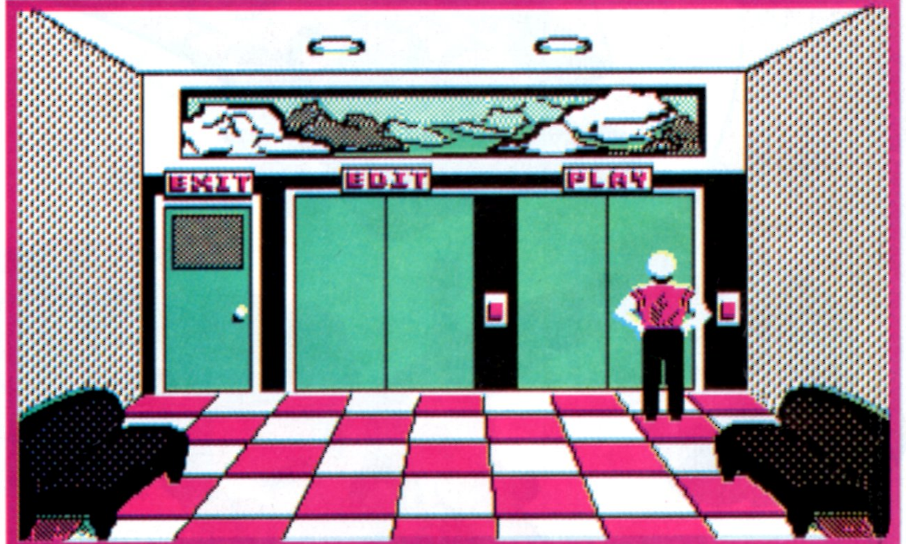
HARD REQUERIDO

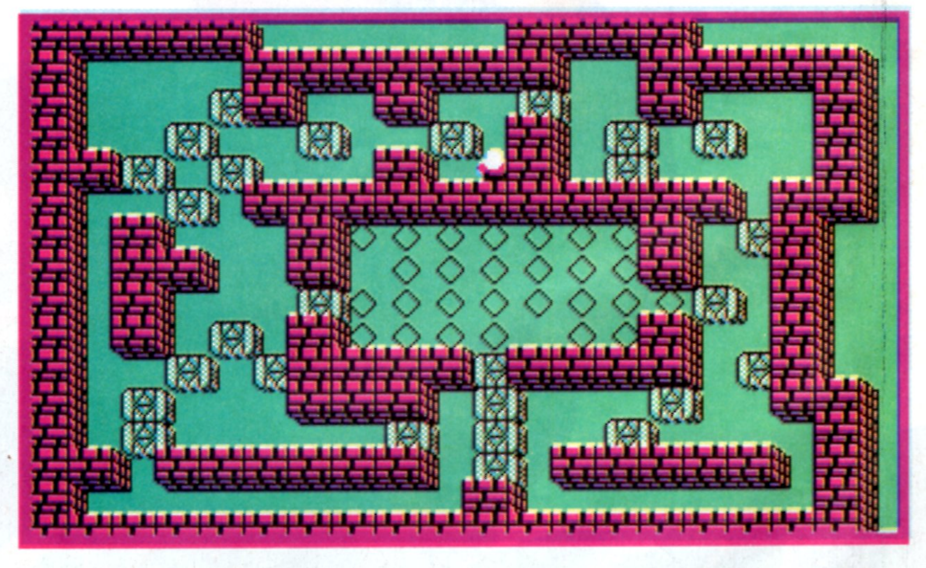
- 80386, O MAYOR
- PARLANTE DE PC
- 640 KB
- TECLADO
- PRESCINDIBLE
- CGA, EGA, VGA o MCGA











jarlas hacia cualquier lado; pero si están de a dos, o contra una pared, ya no podremos moverlas hacia ningún lado. Esto hace que varias veces nos rompamos la cabeza para pasar de pantalla, después de haber empezado el mismo nivel varias veces.

Este juego es de la empresa "Spectrum Holobyte" y, como ya nos tiene acostumbrados, tiene varias opciones que hacen que este programa sea bastante completo.

Desde el principio se nos da a elegir entre "Edit" y "Play"; con la primera opción podemos crear nuestros propios niveles, y con la segunda vamos directamente al juego.

Aquí dentro podremos elegir varios modos de juego: de uno a cuatro participantes, en modo simple o torneo. También se nos da a elegir el tiempo de resolución para cada pantalla, lo que nos complica un poco más el asunto.

Una vez en el juego propiamente dicho, encontraremos un marcador inferior en el cual se nos indican: nivel, movidas de las cajas, nuestras movidas y el tiempo transcurrido. Por todas estas cosas, al terminar el nivel se nos dará un puntaje extra.

Aunque este programa data de 1984, cuenta con buen sonido "Speaker" y unos sobrios gráficos para Tandy y CGA.

Utilizando un emulador color y esta última opción, los usuarios de Hercules podrán hacer uso de este excelente programa.

En los últimos tiempos nos han llegado varias versiones nuevas de este juego, una de ellas para Windows (shareware). Todas igualmente buenas.

MARTIN G. RODRIGUEZ



Jason, el aventurero

El peligroso comisario

El traicionero piloto



El guardia robot



La bella Maya



El violento loco



La guardiana del Edén



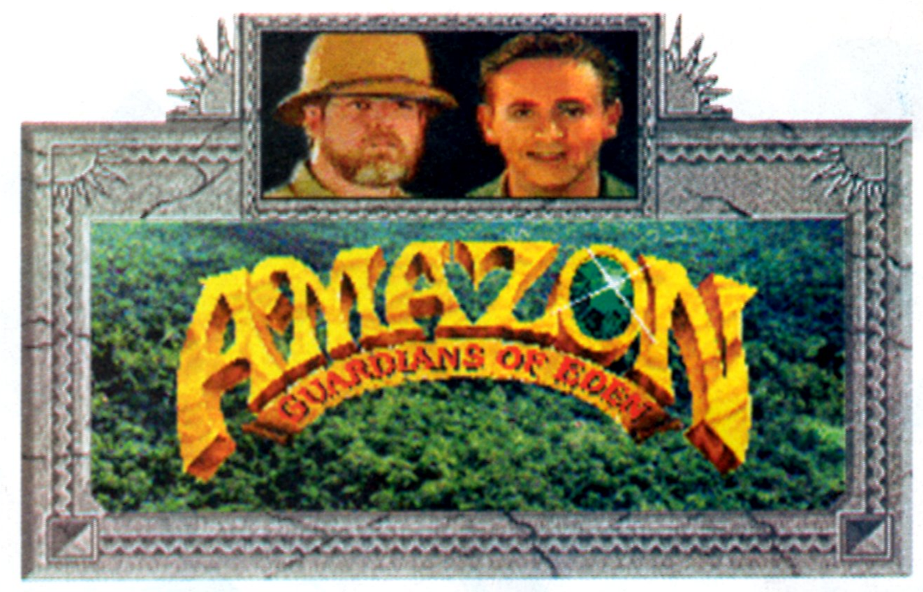
Jason en el laboratorio



La hormiga gigante



Allen, el hermano de Jason



La selva amazónica guarda muchos secretos, y nuestra misión es descubrirlos.

La firma ACCESS nos tiene acostumbrados a productos de calidad tanto en aventuras gráficas como en otro tipo de juegos como el LINKS y LINKS 386, de excelente calidad gráfica. En este caso incursionan en una aventura muy interesante y atrapante, que nos llevará nada menos que a las entrañas de la selva amazónica en busca de legendarios tesoros ocultos por los conquistadores y a descubrir el secreto de las míticas guerreras y su ciudad oculta.

La presentación inicial muestra cómo la expedición, en la cual se encontraba el hermano del protagonista de la historia, es misteriosamente atacada durante la noche.

Jason, nuestro héroe, recibirá correspondencia de su desaparecido hermano y se embarcará en una cautivante y fantástica aventura que comenzará en el Aeropuerto de Cuzco, desde donde tomará un avión para acercarse a las profundidades y peligros de la selva.

En una parte del juego recibirá la ayuda de una mujer llamada Maya, enviada por su hermano. Maya se convertirá en la coprotagonista de esta historia y en algunas partes del juego podremos personificarla alternativamente con el personaje principal.





La tranquilidad del campamento se ve interrumpida por el ataque de un grupo de extraños.

La historia está presentada a modo de película en capítulos hasta llegar al capítulo que le da nombre al juego "AMAZONAS, GUARDIANAS DEL EDEN".

El manejo del personaje se realiza por medio de íconos con símbolos para tocar, hablar, trepar, etc., en forma similar a los últimos juegos de SIERRA, aunque con una particularidad bastante interesante que consiste en un signo de interrogación. Apuntando con este signo a los diferentes objetos que aparecen en pantalla, se nos permitirá acceder a una ayuda "ON LINE" que comienza dando pistas y culmina indicando lo que se debe hacer con cada objeto.

Esto tiene un precio, ya que a medida que utilizamos la ayuda disminuye nuestro supuesto coeficiente intelectual que varía desde genio hasta vegetal, y llega un momento en que el juego se rehúsa a darnos más ayuda porque interpreta que nuestro nivel mental es tan bajo que ni siquiera podríamos entenderla.

Por otra parte, si se llega al final con menos de 100 puntos de coeficiente no tendremos acceso al "final de héroe".

Por lo tanto es conveniente utilizar la ayuda con mucha prudencia o, en caso de estar perdidos, leer la parte correspondiente de las soluciones que publicamos, las que, garantizamos, no les bajarán ningún puntaje.

Otra novedad del juego es que con el hardware necesario (plaqueta VGA de al menos 512 KB) permite trabajar en modo 640x480 pulsando las teclas ALT y V.

Para poder lograrlo, el programa trae los drivers VESA correspondientes a la mayoría de las plaquetas VGA, que deben instalarse antes al igual que en el caso del LINKS 386.

Este programa requiere disco rígido y una vez instalado debemos ejecutar el VESALIB.EXE que descomprimirá todos los archivos correspondientes a los drivers VESA.

El juego no sólo es de aventuras sino que tiene algunas partes de arcade como en el caso del viaje en canoa a través del río, que requiere de cierta habilidad para sortear los escollos con éxito.

Se debe ser muy minucioso en cuanto a encontrar todos los objetos que pueden ser útiles para la aventura, porque de lo contrario deberemos recomenzar el juego desde mucho antes: el viaje es sólo de ida.

Es conveniente grabar con frecuencia el juego, por lo menos en cada episodio, para poder acceder rápidamente al lugar deseado.

Como es la costumbre de ACCESS se utilizan imágenes digitalizadas de actores lo que le confiere un gran realismo.

Esperamos que vivan una apasionante aventura en el AMAZONAS, y que no terminen en vegetales.

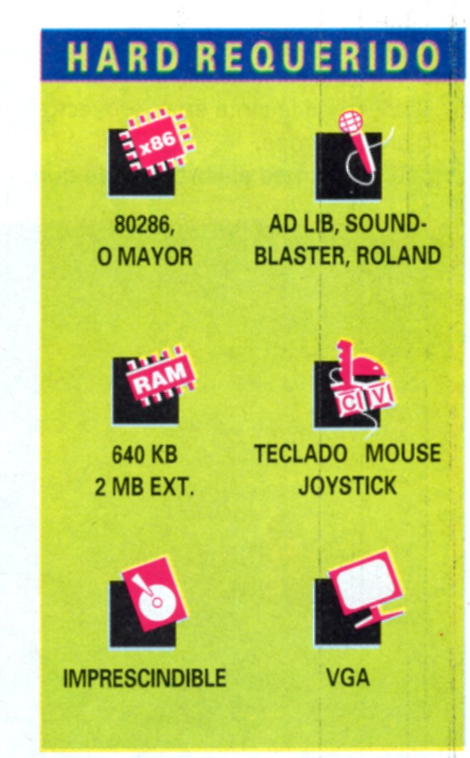


El juego comienza en la entrada de un edificio que es donde se encuentran nuestras oficinas. Ingresamos al mismo y entramos en la primera puerta que corresponde a nuestro laboratorio. De allí debemos tomar la rata que se encuentra en la jaula (luego de abrir la misma) y abrir el mueble que se encuentra bajo la mesada. Allí tomaremos un frasco de alcohol.

Luego salimos al pasillo y ponemos la rata frente a la oficinista para asustarla y sacarla de encima.

Al costado de su escritorio y sobre la pared hay una puertita donde veremos llaves. Debemos tomar dos: la del mueble de Allen y las llaves del auto. Esto resulta sencillo ya que el juego solamente nos permite tomar las llaves correctas.

Una vez cumplido esto ingresamos a la oficina de Allen. Bajamos la pantalla de proyección que se encuentra colgada y plegada y lue-





Una mañana como todas, Jason llega al laboratorio para sus tareas diarias.



Nuestro joven héroe revisa los informes en la pizarra.

SOLUCIONES

go tomamos la cinta que está sobre la mesa.

Colocamos la cinta en el proyector y lo encendemos.

Luego abrimos el libro grande que

revisado por asaltantes.

En el sillón volcado encontraremos un anillo que sirve para descifrar el mensaje de Jason. Escuchamos la cinta en el grabador y obte-

y mezclamos el alcohol con la poción de amor.

Luego prendemos el mechero utilizando las manijas a tal efecto y calentamos la poción hasta que se vuelva verde. Untamos el dardo con la poción y lo colocamos en la cerbatana.

Nos dirigimos a la puerta ancha, pasando la biblioteca, y entramos en un jardín custodiado por dos guardias de distinto sexo.

Subimos a un pequeño tronco y en el momento oportuno le tiramos un dardo al guardia masculino quien, al recibir la poción de amor, se mantendrá entretenido con su compañera hasta el resto del juego.

Luego cortamos la cadena del recipiente de residuos para que el oso pueda alimentarse.

Tomamos la llave que está junto a las ropas del guardia y entramos en la cueva donde hay un robot. Salimos nuevamente y tomamos el



En el momento oportuno y con un dardo logra tranquilizar al guardia.

está al costado y lo observamos.

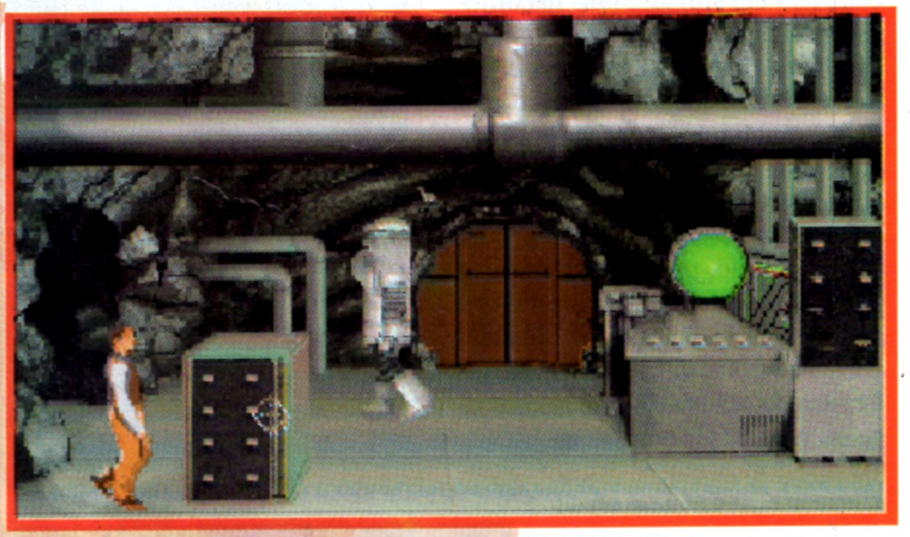
Abrimos el mueble con la llave y obtenemos la poción de amor.

Tomamos el dardo y la cerbatana de la pared donde hay un blanco. Al moverlo, observaremos una caja fuerte.

Posteriormente nos dirigimos a la oficina del fondo (al final del pasillo), donde nos atiende el jefe.

Una vez realizado todo esto apareceremos en el departamento de Jason, donde llega correspondencia, que, debemos abrir. Para eso utilizamos el cortapapeles que se encuentra en el cuarto.

En la correspondencia hay una carta y una llave.



Logra poner al robot fuera de servicio muy fácilmente.



Capítulo 2
A SECRET CODE

Volvemos a la oficina de Allen y abrimos el gabinete con la llave. De esa manera obtenemos una cinta de audio. Volvemos al departamento de Jason y observamos que ha sido

nemos la combinación de la caja fuerte de Allen.

Al volver a la oficina y abrir la caja encontraremos dinero.

Salimos hacia la playa de estacionamiento y utilizamos la llave de auto que tomamos al principio del juego del baúl del auto negro.

Al abrirlo encontramos unas pinzas y una barreta, las que tomamos.

Ingresamos a nuestro laboratorio

recipiente (tacho de basura) y nos dirigimos a la cueva.



Capítulo 3
THE THING IN THE PIT

Cuando el robot se retira movemos la palanca y forzamos uno de los fi-

cheros con la barreta.

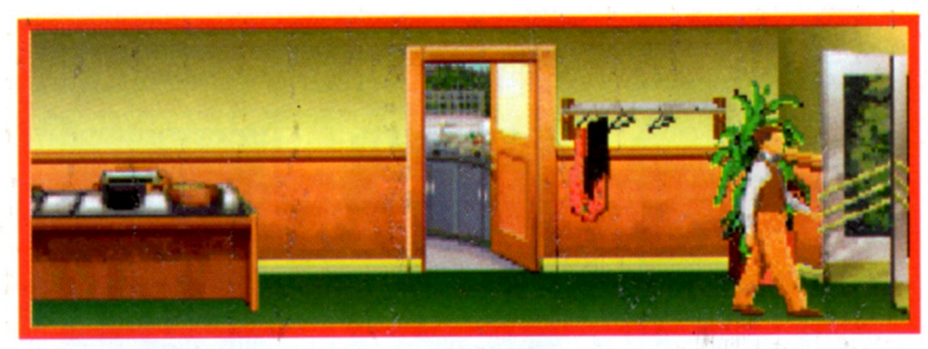
De esa manera obtenemos un plano, un compás y un microfilm.

Volvemos a las oficinas y en la entrada principal veremos un perchero.

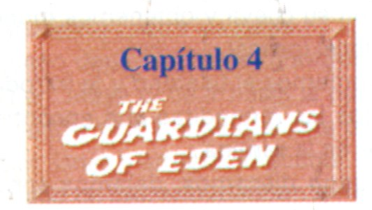
Tomamos una percha y salimos a la playa de estacionamiento. Allí forzamos el auto de la bibliotecaria con la percha y prendemos las luces.

Vamos a la biblioteca y le avisamos del hecho para que no nos moleste.

De esa manera podemos ver el microfilm. Salimos de las oficinas, tomamos nuestro auto y vamos hacia el aeropuerto.



Para distraer a la secretaria, es conveniente ir al estacionamiento, porque allí estará la solución.



Cuando llegamos a Cuzco observaremos un camión estacionado.

Tomamos un bidón, luego abrimos la puerta y tomamos un paquete de cigarrillos que cae.

Luego debemos tomar un inflador de la bicicleta que se encuentra al costado de la entrada al aeropuerto.

Cuando llegamos a la oficina de venta de pasajes le damos dinero al hombre que atiende, quien nos dará una tarjeta roja.

Entramos al bar y ofrecemos la tarjeta roja al barman, quien nos presenta a los pilotos.

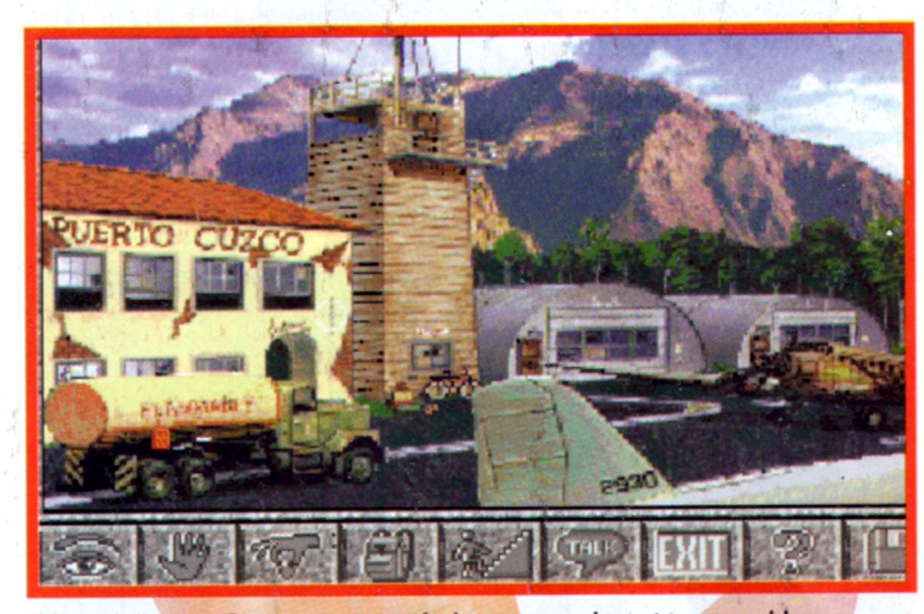
En ese momento aparece uno que se ofrece a llevarnos a destino.

En el avión tomamos el paracaídas que está en el piso.

Cuando el piloto nos amenaza con su pistola y nos obliga a saltar al vacío debemos esperar hasta que diga "estoy esperando" y abrir la jaula con las gallinas.

Luego ponemos el paracaídas en la puerta hacia la cabina para abrirla.

Al entrar a la cabina manejamos los controles para bajar la velocidad del avión y aterrizar de emergencia en medio de la selva.



Cuando llega a Cuzco, toma todo lo que puede entrar por el lugar.

Para conseguirlo debemos mover el timón (flap) y conseguir que la nariz se levante, luego bajar la velocidad, moviendo el acelerador hacia atrás y tocar la palanca azul que se encuentra debajo del botón rojo, al lado del timón.

Una vez logrado esto, abrimos una caja que se encuentra debajo de la jaula y que contiene una balsa, la cual inflamos con el inflador de bicicletas.

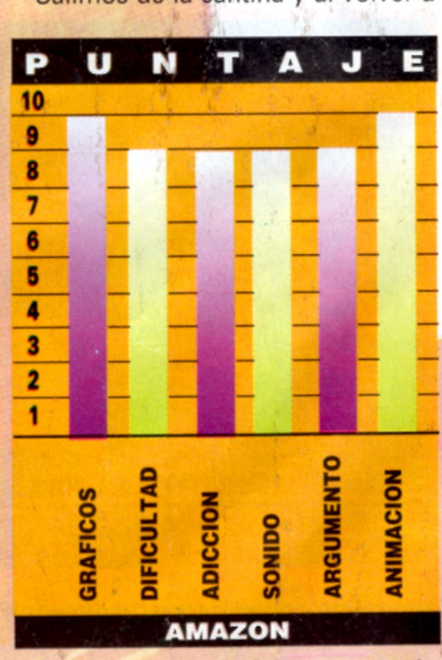


Cuando salgamos del avión con la balsa apareceremos en Río Branco.

Allí debemos tomar ajíes picantes que aparecen cerca de la tienda.

Entramos a la cantina y hablamos con la cocinera.

Salimos de la cantina y al volver a





Conseguir el pasaje es fácil; con dinero lo logrará.



No debe confiar en toda la gente; por esa razón debe estar muy alerta.



Hablando con el barman conseguirá quien lo lleve a la selva.

entrar se habrán retirado varios clientes.

Cuando tomemos algo debemos observar que la cocinera se encuentre de espaldas a nosotros. Lo que debemos tomar son los siguientes objetos: un cuchillo, los restos de una enchilada, un encendedor y unas monedas.

Con el cuchillo picamos el ají y lo ponemos en el plato que se encuentra sobre el mostrador.

Cuando salimos nos habremos librado de un molesto personaje que no nos dejaba entrar al hotel.

Al ingresar al mismo, tomamos la trampera para ratas y le ponemos el resto de la enchilada.

Al atrapar la rata ponemos la mano en su cueva y obtenemos moneda local (pesos).

Tomamos el teléfono y le introducimos las moneditas que encontramos en la cantina.

Luego discamos, dejamos sonar tres veces y cortamos.

Desde el hotel nos dirigimos al bar donde aparecerá nuestra compañera de aventuras.



Capítulo 6

EL LOCO

Ella nos someterá a un interrogatorio antes de darnos su ayuda.

Cuando pregunta el año en el cual Allen ganó el trofeo respondemos 1952, luego decimos que Allen tiene 3 hermanas y un hermano y que su película favorita es la que vimos en su oficina.

Cuando Maya sale, la seguimos y tomamos la escalera que aparece al costado de la cantina.

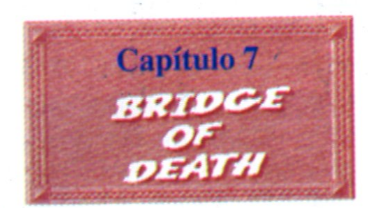
Más tarde tomamos un palo cerca del río y nos trepamos al costado del hotel.

Con el palo tiramos el cartel del hotel y nuevamente ponemos al loco fuera de combate.

Nos darán como premio un pedazo de oro.

Luego vamos al almacén y compramos el remo, el machete, el veneno para pirañas, y municiones.

Allí subimos a la canoa y apareceremos junto a Allen.



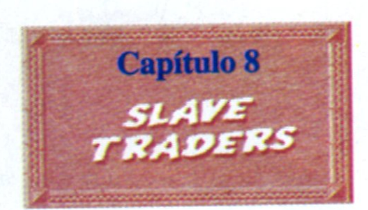
Luego de una secuencia nos encontraremos los tres peleando contra los hombres de un coronel nada honrado.

En ese momento debemos tomar la plancha de metal del piso y utilizar un pedazo de tronco para hacer un parapeto contra las balas.

Luego debemos darle municiones a Allen. Maya debe ir hasta la punta del puente y utilizar su machete para tomar lianas y arreglar el puente.

Luego de cruzarlo matarán a Allen y apareceremos en un barco.

Debemos sobornar al capitán con el paquete de cigarrillos y con el pedazo de oro para que nos lleve.



El capitán resultará ser en realidad un mercader de esclavos que capturará a Maya y nos tirará al río.

Cuando aparecemos en la orilla frente al barco debemos hacer lo siguiente para llegar al mismo y rescatar a Maya:

Tomar una caña de la orilla cuando el guardia no aparezca en pantalla.

Tirar veneno para pirañas en el río y cruzarlo desde la derecha de la pantalla para que la corriente nos lleve al barco.

Una vez en el mismo, y teniendo cuidado del guardia que patrulla la cubierta, tomamos una caña de pescar. Luego abrimos una de las cajas y tomamos un arpón.

Al ir hacia donde se encuentra el arma para lanzarlo empujamos una de las cajas hacia la cabina.

Armamos el arpón, y en el momento en que el guardia se encuentra en la línea de mira lo matamos.

Luego vamos a la cabina que tiene un vidrio roto, miramos a través de ella y con la caña pescamos la llave que está sobre la mesa. Nos dirigimos a la cabina donde está Maya y trabamos la puerta con una tranca.

Luego tomamos un trapo del piso y la botella de vodka de la vitrina.

Liberamos a Maya usando el cuchillo y fabricamos una Molotov con el vodka, el trapo y el encendedor.

Arrojamos la misma por el ojo de buey hacia la pólvora y nos escapamos lo más rápido posible.



En la villa, Jason conocerá a la bella Maya.



Apareceremos en una tribu de caníbales. Allí Jason debe mover una piedra del piso, tomar el gusano que aparece y usarlo como carnada con lo cual pescará un pez.

Maya tomará un cucharón que está en una choza, una planta que está en la orilla de enfrente y poniendo el caldero sobre el fuego, echará en el mismo el contenido del bidón, el pez y la planta.

Tomará un poco de la mezcla con el cucharón y se lo dará al niño enfermo.

Con esto podremos salvarnos de



El avión se está inundando, así que debe buscar una vía de escape.

esta tribu y nos darán una canoa e indicaciones (para seguir por el río) sobre la ruta que tomaremos.

A partir de aquí, y en futuras secuencias de navegación, el juego tiene partes de arcade en la cual usaremos nuestra habilidad para evitar las rocas que aparecen en la corriente.

Además tendremos cuidado en seguir las indicaciones de los indios en cuanto al rumbo.



Hacer que el teléfono llame tres veces y luego cortar; ésa es la clave.

Capítulo 10

THE HALL OF DEATH

Luego de este viaje llegaremos a la choza donde se encuentra un profesor compañero de Allen, a quien debemos ofrecer el mapa y el compás.

De esta manera ganaremos algo de su confianza y nos dará instrucciones para llegar hasta la esmeralda.

Luego Jason y Maya aparecen en la selva donde deben acceder a una choza ubicada en lo alto.

Para estos fines Jason toma una tabla y la coloca sobre una roca para formar un trampolín. Maya se ubica en una de las puntas y Jason trepa a un tronco y se deja caer para impulsarla hacia lo alto.

Maya sigue trepando y utiliza una liana para llegar al segundo árbol. Allí deja caer la cuerda para que pueda subir Jason.

Maya sube a un ascensor improvisado, el cual Jason activa tirando de una soga.

Al acceder a la choza encuentran esqueletos de exploradores.

En una de ellas hay una llave, con la cual abren un cofre donde encuentran un pergamino.

Luego haciendo uso del machete, se descubre otro esqueleto con una caja.

Utilizando el machete como palanca, la abrimos y obtenemos la esmeralda. Luego de esto, volvemos con el profesor quien nos da indicaciones de cómo llegar hasta el campamento atacado.



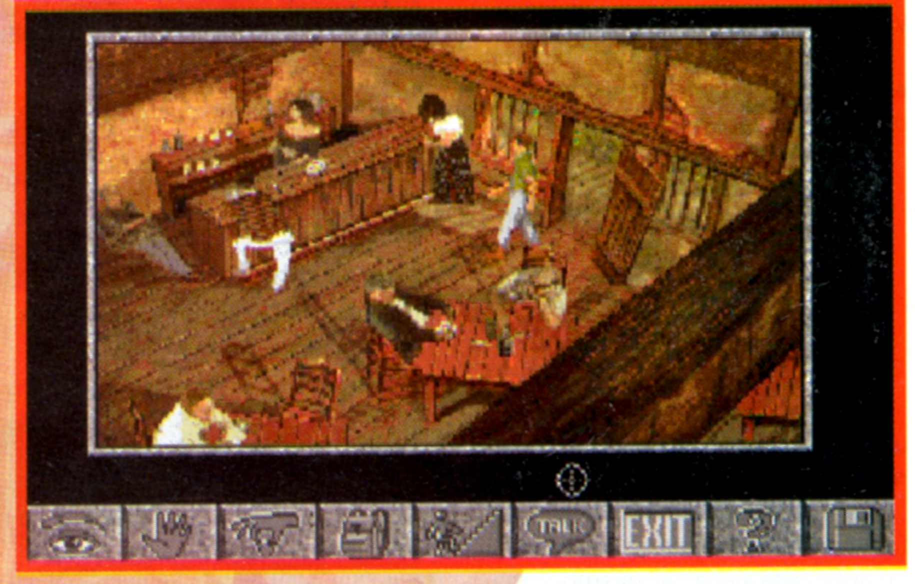
Una vez que llegamos allí, tomamos una llave que tiene uno de los cadáveres.

Luego abrimos una de las tiendas hasta obtener un bidón de nafta. Echamos la nafta en el Jeep y lo hacemos arrancar con la llave.

Abrimos una caja y encontramos un contador Geiger, el cual utilizamos hasta encontrar alta radiación en un arbusto cerca del Jeep. Moviendo el arbusto encontramos una flecha radioactiva.

Luego tomamos la cadena y la usamos en conjunto con el malacate del Jeep para levantar un pesado tronco que aplasta una chapa.

Una vez levantado el tronco movemos la chapa y encontramos unos explosivos que nos llevamos.

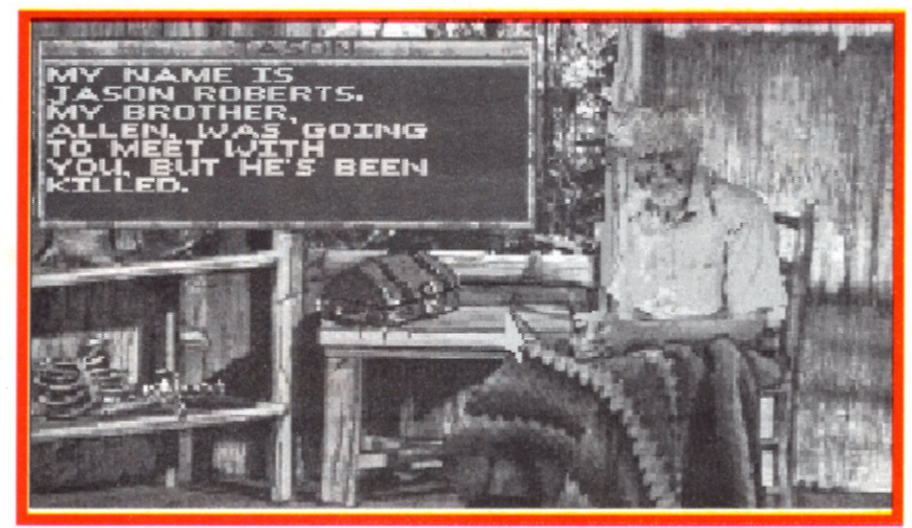


En el bar hay que actuar con mucha cautela, porque a Jason lo están vigilando.

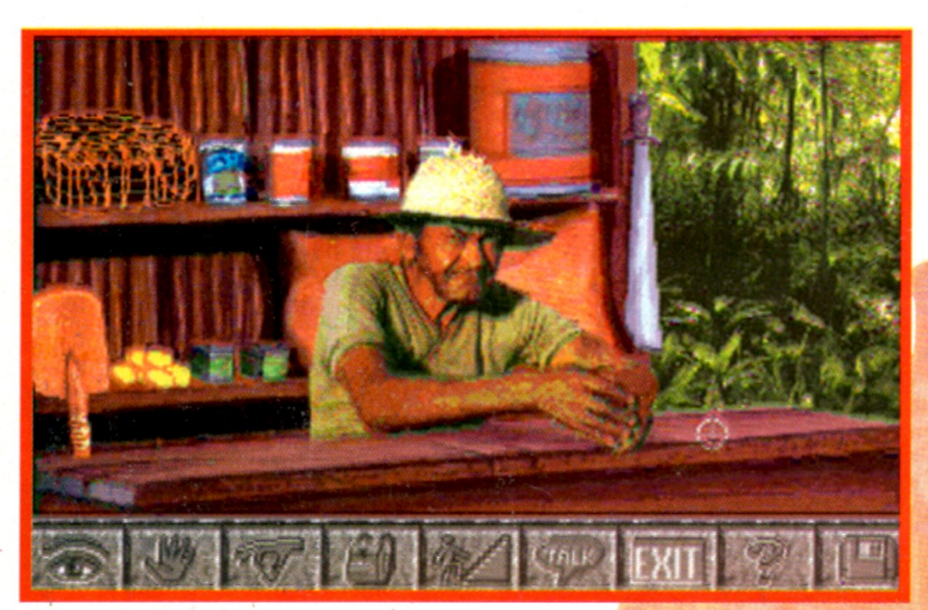


De allí volvemos al río y esta vez debemos navegar sin indicaciones por lo que se aconseja grabar reiteradamente el juego hasta llegar a destino.

Luego de la escena animada y cuando aparecemos detrás de la catarata movemos la planta al costado de las rocas para descubrir una puerta secreta que abrimos, utilizando la flecha radioactiva.



Jason le dará al viejo explorador el mapa y el compás.



En la precaria tienda se pueden comprar objetos que serán muy útiles en la expedición.



En las cataratas, Maya recibe un disparo en la espalda.



Cuando entramos al pasillo donde las guerreras nos atacan nos ocultamos detrás de la segunda columna hasta que entren los atacantes y maten a las amazonas.

En ese momento usando el encendedor prendemos los explosivos y los arrojamos al piso y salimos huyendo. Luego de matar a los atacantes las amazonas nos encierran en una jaula donde deberemos pelear con una hormiga gigante.

Para matarla debemos tomar la lanza que tiene clavada el esqueleto y luego los cordones de las botas. Con el cuchillo cortamos la flor hasta que suelte un néctar al piso. Corremos la tortuga del piso y nos trepamos sobre la misma para tomar la antorcha.

Cuando el monstruo se ocupe de tomar el néctar que cae de la flor usamos la lanza, el cordón y el cuchillo para fabricar un arma.

Debemos clavarla en la parte sensible de la hormiga que se encuentra bajo su boca usando la flecha UP del cursor.

Una vez que hayamos matado a la hormiga llegamos al fin del juego.

MARCELO JUAN DAMONTE

NOTICIAS

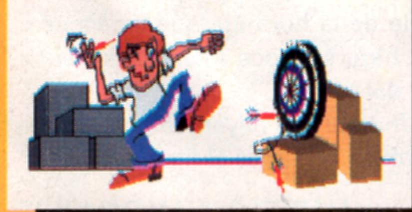
3D STUDIO A LOS JUEGOS

Algún tiempo atras la compañía de software de utilitarios AUTODESK hace algún tiempo que lanzó al mercado una serie de productos de animaciones.

Sus programas, en principio, fueron producidos para realizar publicidades o simulaciones en donde se necesitaban calcular los movimientos de ciertos objetos, o bien crear nuevos productos y de esta manera estudiar las mejoras que éstos necesitaban antes de llegar a convertirse en un producto real.

Estos programas son el Animator y Animator Pro, que sirven para realizar animaciones en dos dimensiones, y el 3D STUDIO, con cuya última versión (2.0) se pueden hacer animaciones en 3 dimensiones y además sus archivos son compatibles con los de los "Animator", y con otro producto muy conocido de la misma compañía, el AUTOCAD.

Por la gran calidad de animaciones que se pueden realizar con él, es que ni cortos ni perezosos los directivos de las empresas dedicadas a los diseños de aventuras y arcades, se aprovecharon de este producto para realizar las animaciones que sus juegos requerían. Casos de éstos son los juegos Guest, en CD ROM, o el famoso World Circuit.



E.A.VICTOR, UNA NUEVA COMPAÑIA PARA CONSOLAS.

Las compañías Electronic Arts y Victor Musical Industries, esta última formando parte de un gran emporio de origen japonés, han anunciado que firmaron un convenio para que los programas de entretenimientos de la compañía estadounidense se pasen a cartridge y sean dirigidos al público nipón.

Así de esta manera los usuarios de Nintendo, Sega Génesis y otros productos similares podrán disfrutar de los excelentes juegos que hicieron famosa a la empresa Electronic Arts, tal es el caso del famoso Spellcasting 101.

Esta nueva alianza llevará el nombre de E. A. Victor y tendrá sus instalaciones centrales en la ciudad de Tokio, desde donde se lanzarán al mercado de los Estados Unidos y de Japón títulos nuevos junto a las adaptaciones de los juegos anteriores pertenecientes a la línea de Electronic Arts. La presidencia de la nueva empresa estará compartida por Steve Salyer, por Electronic Arts, quien reside actualmente en el continente asiático, y Satoshi Honda, de Victor Musical Industries.

Este es otro intento, no sólo para ampliar el mercado de las compañías de software, sino para mejorar la calidad de los juegos de estas máquinas recreativas.

CHISTES POR TELEFONO, Y ES EN SERIO

En los Estados Unidos han lanzado un servicio telefónico desde el cual los usuarios mediante su módem no tienen acceso al último Scan o Pkzip, sino que pueden "bajar" o copiar una cantidad impresionante de chistes: 10000, muchos de ellos son del conocido humorista Milton Berle.

Esta nueva compañía, Comedy Software, está muy contenta por el resultado que le ha deparado este BBS, y por este motivo ha decidido en la brevedad convertir los datos para MAC para que también puedan utilizarlos los usuarios de esta marca de computadoras. Este ejemplo lo imitó un BBS del Uruguay, en el que para poder ingresar a cierto nivel de usuario se tiene que dejar un chiste en los mensajes; los hemos leído y son muy buenos.

Además, es más económico llamar a nuestros vecinos uruguayos que a los estadounidenses.

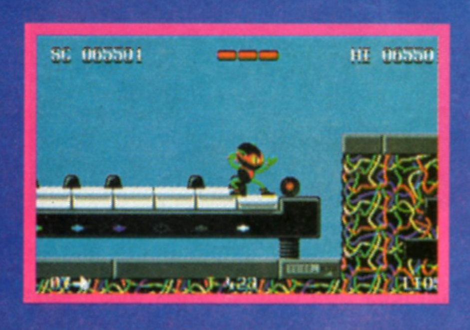
Amigos lectores de



para mayo les tenemos reservada una gran sorpresa.

Los expertos en arcade y los artistas en diseño de pantallas tendrán una excelente oportunidad.









Preparen sus joysticks y mouses.

LOOM
de Lucas Arts

Después de elegir uno de los tres niveles de dificultad que posee este juego, y además de responder acertadamente a la trama secreta que se nos pide, que es la protección del software, comienza esta aventura gráfica llamada "Loom", de la gran empresa Lucas Arts.

Pero no es una aventura normal con sistema SCUMM *****(característico de esta empresa), sino que todo el juego se basa en aprender y resolver hechizos, todos compuestos por notas musicales.

Hay que destacar la originalidad del programa, sus geniales gráficos y su increíble melodía y gamas de sonidos, los que pueden apreciarse aun con el sonido del pequeño parlante de nuestra PC.

Por supuesto que recomendamos hacer uso de una placa de sonido y un mouse para jugar (aunque no sean indispensables).

ALGO MAS SOBRE EL LOOM

Al mover nuestro cursor por toda la pantalla encontraremos distintas cosas que sobresalen. Clickeando sobre éstas podremos observarlas y sacar información; o simplemente elegirlas para realizarles algún hechizo.

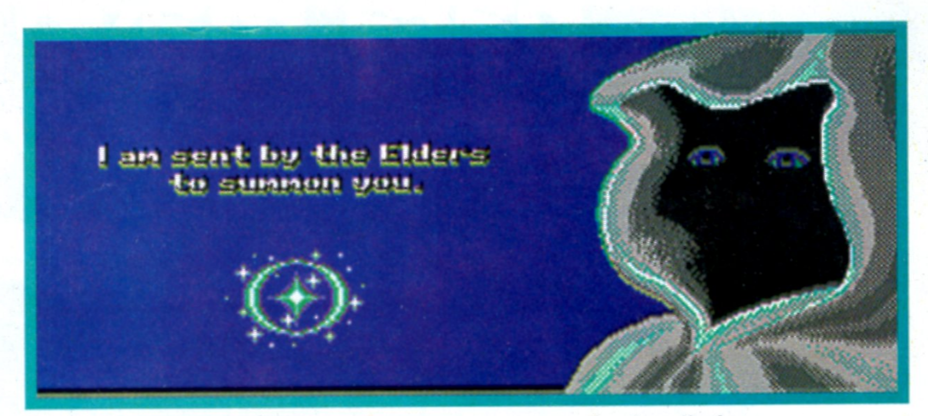
Las soluciones tienen el mismo desarrollo, pero de juego a juego pueden variar las letras que componen a cada hechizo. Por lo tanto, nosotros damos nuestra solución (lo que no implica que les sirvan a ustedes).

LA HISTORIA DEL LOOM

Todo comienza cuando un hada mensajera despierta a "Bobbin" (nuestro héroe) en el amanecer de su decimoséptimo cumpleaños, y le pide que baje al pueblo a ver al gran consejo de ancianos.

Después de bajar, entraremos a la tienda más grande. Una vez dentro podemos observar los tapices: no son de gran importancia, pero como otras cosas que encontraremos a lo largo del juego, nos darán información sobre éste.

Por ejemplo: observando estos tapices nos enteraremos que todos los personajes se dividen en gremios, y que nosotros pertenecemos



El principal objetivo de esta aventura es aprender las distintas notas mágicas


La última hoja del árbol cayó al llegar el invierno

al de los tejedores.

Al continuar encontraremos que los ancianos están juzgando a una tal "Sra. Hetchel". Como veredicto la convierten en un huevo de cisne; pero el santuario es atacado y los ancianos convertidos en cisnes, quedando nuestro héroe solo. Pero Bobbin logra recoger el bastón mágico, con el que podrá tejer hechizos para ayudarse en la búsqueda del grupo de cisnes ...

SOLUCIONES

Tomar el bastón. Clickear sobre el huevo. Obtendremos el hechizo para abrirlo (ECED) (pulsando estas letras se abrirá el huevo).

Por ahora contamos con 3 letras para realizar hechizos; practicando, con el tiempo llegaremos a completar el bastón.

A la izquierda podemos practicar con una almeja (en el muelle).

Podemos abrirla, y tocando los hechizos al revés, podemos revertirlos. Por ejemplo: ECED abre, y DECE cierra.

Subiendo, llegamos al bosque: ahí debemos observar los espinos para que salga el conejo. Leer la tumba (nos dará una idea...).

Observar los 4 agujeros de búhos; se nos otorgará el hechizo de luz CDDC.

Bajar y entrar a la derecha del santuario.

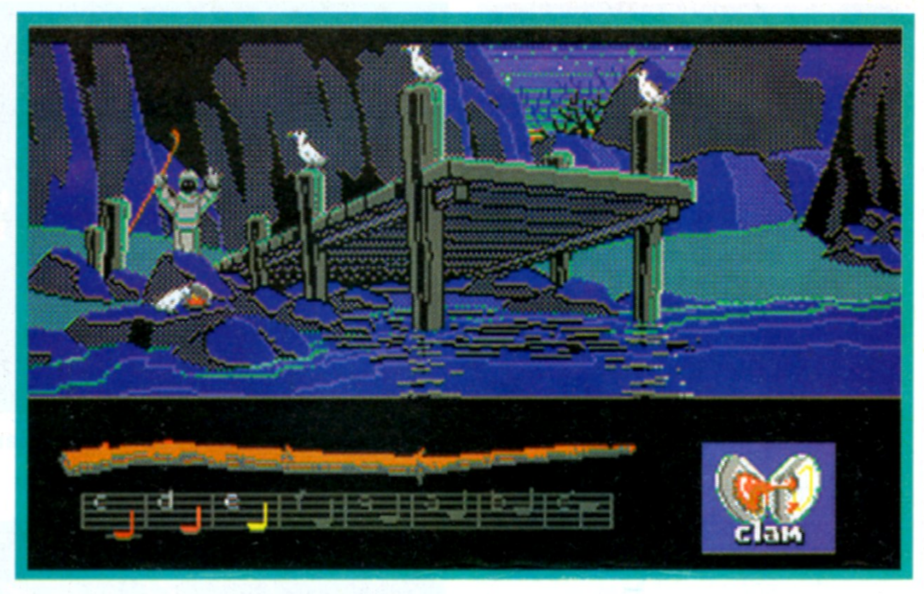
Sobre la oscuridad, hacer el hechizo de luz.

Observar la rueda y ésta nos dará el hechizo para convertir la paja en oro (DDDE). Seguir a la derecha; observar el caldero y obtendremos el hechizo para pasar de blanco a verde (CCCD) (ahí podemos practicar con las distintas telas).

Ahí mismo, tocar el botellón, el cual nos proporcionará el hechizo de sequedad GFFE.

En este momento se nos habilitará una letra más.

Volvemos al árbol del principio y desde ahí "abrimos el cielo".



El puerto es un buen lugar para probar la magia.



En el campamento ya encendieron el fuego.

Bajamos al muelle, y ahí abordamos el árbol que cayó con el rayo.

Ya abandonamos la isla !!!

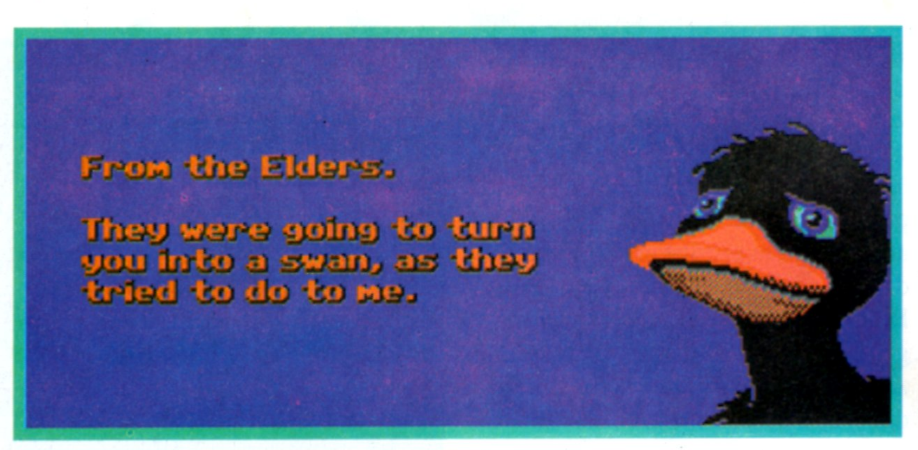
Ir hacia la izquierda.

Observar el remolino. Nos dará el hechizo DEFC, que si lo revertimos, desintegraremos al huracán.

Continuar el viaje. Una vez en la



Es hora de de regresar al campamento



Luego de ejecutar las correspondientes notas musicales, el huevo se rompió y nació el pequeño pato.



En el templo donde se reúnen los monjes comenzarán nuestras enseñanzas.

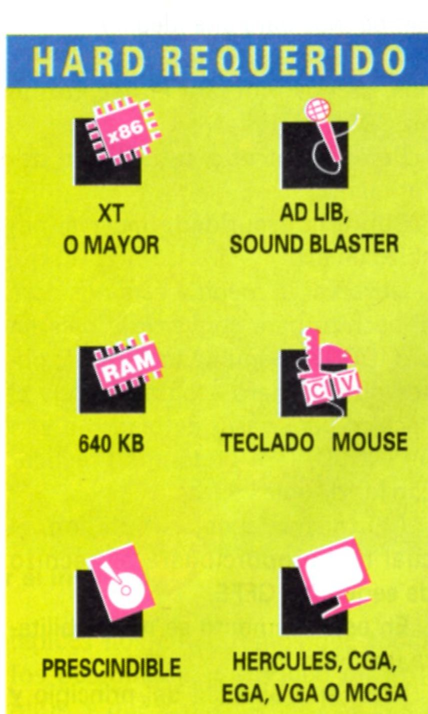
isla, se nos otorga una nota más para tejer hechizos, y además podemos ir a la derecha (ciudad de cristal), o a la izquierda (pastores).

Debemos observar a los pastores que nos entregarán el hechizo de invisibilidad GEEC (para aparecer y desaparecer). Ir a la ciudad de cristal.

Al entrar escuchar la conversación que mantienen los dos personajes presentes. Salir y apuntar a los obreros de la torre, usando el hechizo para desaparecer. Entrar y usar la campana transportadora.

Observar a los trabajadores y luego a la guadaña que nos dará el hechizo del filo AAAG. Usar la otra campana.

Observar la esfera que muestra el futuro "3 veces", nos dará 3 pistas



sobre el juego. La primera dice cómo ahuyentar a los pastores con el hechizo del miedo DFFD. Salir y ahuyentarlos, observar a las ovejas para que despierten al pastor, y así obtendremos el hechizo del sueño CDEA. Seguir hasta las chozas.

Entrar y observar al corderito. Después de que se nos presente la chica del gremio amigo, observarlo de vuelta. Se nos entrega un canto curativo CAAC.

Salir, y sobre las ovejas, aplicar el hechizo de verde a blanco. Nos secuestrará un dragón. Convertimos el oro (de la cucha) en paja



La gran máquina, irradia rayos de colores

(con lo que se nos incorpora una letra más).

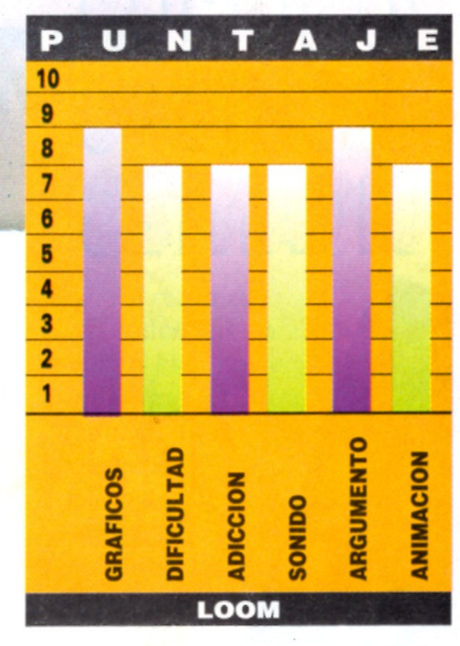
Dormir al dragón. Después del incendio, salir. Apuntando a la oscuridad, usar el hechizo de luz. Caminar por el laberinto hasta una escalera. Bajar, y continuar con el laberinto hasta que Bobbin se caiga y lleguemos a un lago (dentro de la caverna). Observar el agua y obtendremos a cambio el hechizo del reflejo (FAAF). Usar el hechizo de sequedad y mirar 3 veces la bola del futuro. Salir detrás de la columna de tierra.

Seguir por el laberinto y salir hacia la luz. Observar los escalones y usar el hechizo del remolino, con lo que se creará un puente que deberemos cruzar. Observar al niño y despertarlo.

Usar el hechizo del reflejo con Rusty (nuestro amigo).

Bajar y entrar a la ciudad de los herreros. Después de hablar con el jefe, apuntar a la leña y dormir. Luego volver a tomar el bastón.

Abrir la puerta. Llenar la leñera con el hechizo de la sequedad (al revés), y luego bajar. Escuchar la conversación y, cuando el afilador deje de golpear, apuntar a la espada y hacer uso del hechizo del "desafilo". Después escuchar al obispo y luego abrir la puerta.



Mirar la esfera. Volver a mirar la esfera 3 veces.

Salir y observar al obispo. Agarrar el bastón y entrar.

Podemos volver a ver la esfera (siempre viendo un hechizo que luego usaremos), y salir nuevamente. Una vez en la nada, cerrar el agujero por el que vinimos, y entrar al siguiente. Observar el esqueleto. Hacer nuevamente lo mismo y luego usar el hechizo del canto curativo. Entrar al agujero. Cerrarlo. Pasar al siguiente.

Observar a los pastores y tocarles el mismo hechizo curativo.

Entrar al agujero y cerrarlo. Pasan-



Grandes tapices cubren las paredes del templo



Los libros siempre son fuente de sabiduría



Los monjes reunidos en el templo

do al siguiente, observar al maestro. Salir y cerrar el agujero. En este instante se nos agrega rala anteúltima letra a nuestro bastón. Continuar hasta ver a los cisnes. Observarlos. Salir y apareceremos en el santuario, junto al gran telar; observar a este último.

Cuando Hetchel es hechizada, mirar de vuelta al telar, que nos dará el hechizo antídoto para nuestra amiga (BFFC).

Importante: el telar nos muestra un hechizo; por lo tanto cuando lo usemos en Hetchel, lo tocaremos al revés.

Mirar de vuelta el telar y nos dará un segundo antídoto (BFBF).

Leer el telar por tercera vez; éste nos da el hechizo BAAB que debemos usar sobre él. Ahora, roto el telar, se nos da la última nota para tejer hechizos y, para tomar el lugar que nos corresponde, debemos entrar al agujero. Una vez ahí, observarnos y hacernos el hechizo misterioso (del cisne) que siempre vimos en las esferas que mostraban el futuro (C'***************FGC).

Ahora sí !!!;ya somos cisnes y debemos seguir nuestro camino para tratar de tejer un mundo sin maldad; llegando al fin de nuestra aventura.

MARTIN G. RODRIGUEZ

ULTIMA UNDERWORLD

(2da. parte) de Origin

En el número anterior le presentamos una guía de ayuda para terminar este maravilloso juego de ORIGIN, por razones de espacio no pudimos publicar los mapas y el listado de los hechizos.

Así que ahora sólo resta leer la nota anterior, consultar los mapas y seguir los siguientes consejos:

1) No se conforme con seguir sólo los puntos que le marcamos, recorra todos los niveles de punta a punta, ya que encontrará armas, dinero, pergaminos, etc.

2) No ataque a menos que sea necesario.

3) Hable (siempre que pueda) con todos los personajes.

4) No niegue ayuda a quien se la pida, ya que puede ser ampliamente recompensado.

5) Antes de hacer algo importante, (como dormir en lugares que no conoce, comer o beber algo desconocido, etc) grabe el nivel

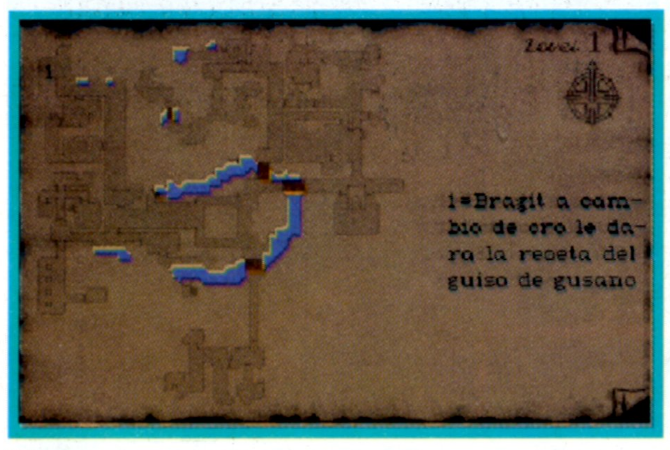
6) Por favor no olvide la semilla de plata en otros niveles, ya que si pierde la vida se empezará de nuevo uno o dos niveles atrás.

Estos son solos los objetos más importantes, encontrarán otros a lo largo del recorrido.

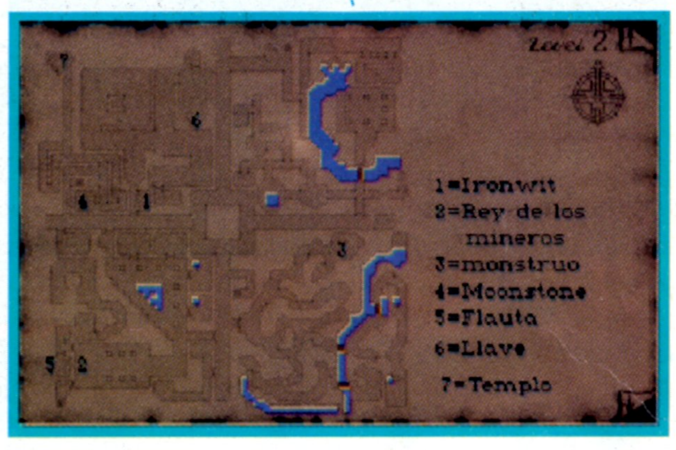
No todos los caminos tendrán salida, o bien nos conducirán a un buen lugar en donde podemos encontrar todos los objetos que necesitamos.

En más de una oportunidad deberá elegir cuidadosamente que elementos llevar en la mochila porque ésta tiene una cantidad limitada de espacio, y comúnmente los objetos que se toman a lo largo del trayecto la sobrepasan en su capacidad.

Si no se encuentra la llave para abrir una puerta determinada, no hay



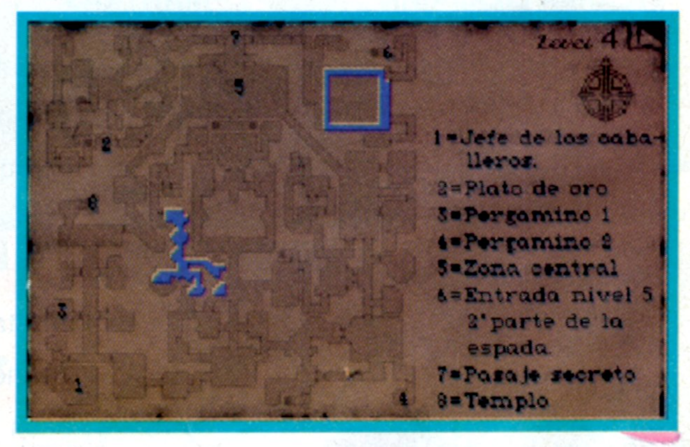
Nivel 1



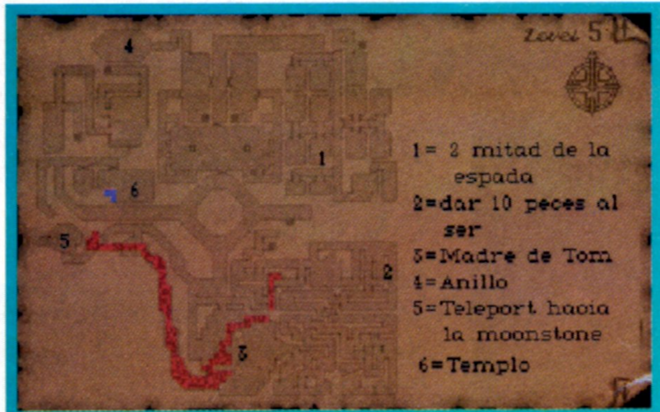
Nivel 2



Nivel 3



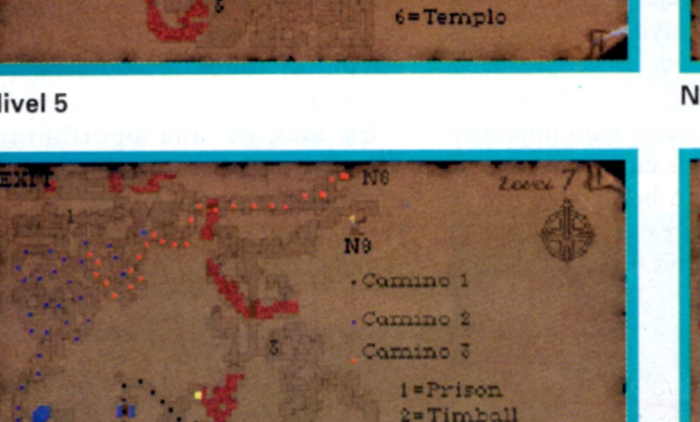
Nivel 4



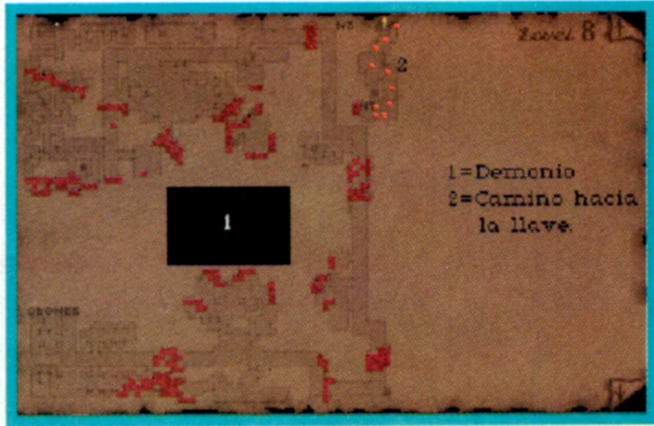
Nivel 5



Nivel 6



Nivel 7



Nivel 8

que perder tiempo buscándola, se puede utilizar una de la armas y destruyéndola se podrá pasar a ese lugar.

Con el uso, las armas se irán deteriorando, y lo más conveniente es, cuando se encuentre un yunque, repararlas para no tener que dar ventajas al enemigo si llegamos a tener un enfrentamiento.

Origin es la compañía de software creadora del Wing Commanders ha lanzado, hace tan solo un par de semanas, al mercado la segunda parte de esa excelente aventura, en donde se mantiene la calidad de gráficos y sonido.

Del punto de vista del argumento no queda la menor duda que es de la misma calidad de Ultima Underworld, the stygian abyss.

Cada uno de los mapas está con el nombre del nivel al que corresponden, y dentro de cada uno de ellos están marcados los lugares y objetos más importantes.

Si las aventuras del tipo RPG son del agrado de ustedes no duden que esta es una excelente aventura que les hará pasar varias horas entretenidas.

EDUARDO CRAVIOTTO

IDIOMA LIZARMAN

Bica = hola
Sorra = robar
Isili = yo
Eppa = Lizarman
Steth = si
Click = no
Sstresh = socorro
Zekka = comida
Thesh = gustar
Sorr = enemigo
Sel_a = dar
Kri_kla = monstruo
Thes_click = odio
Yethe = asesino
Sor_click = extraño
Yeshor_click = amigo
Ossili = suficiente

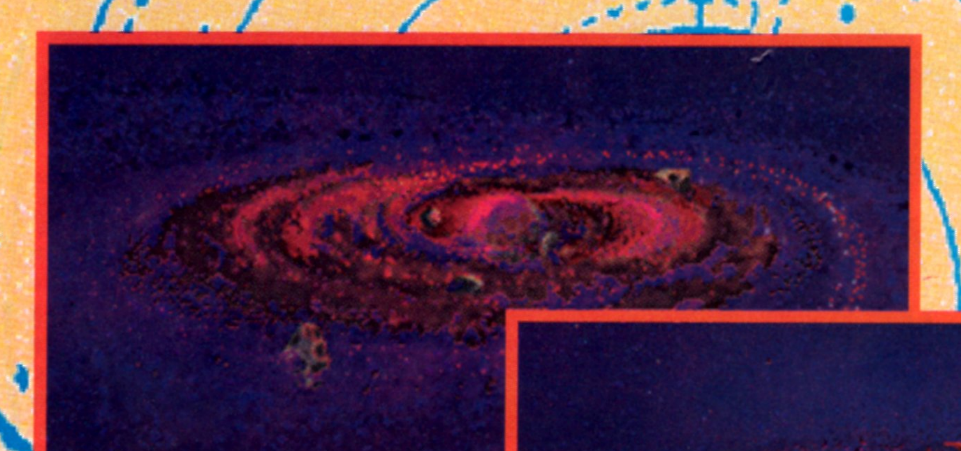
MANTRAS

Fanlo = llave del coraje
Sol = poder mágico
Summ ra = ataque general
Romm = trampas
Amo = espada
Un = ver los detalles
Ra = efecto general
Anra = defensa
Lon = recuperación
Ono = natación
Koh = manejo del mazo
Lahn = Identidad



CIVILIZATION

de MicroProse





Si bien este juego fue comentado en su oportunidad, hoy les brindaremos no sólo ayudas, sino también una amplia gama de posibilidades para que puedan completarlo.

No cabe duda de que Civilization es un excelente juego de estrategia, diseñado por Sid Melle (el creador de Rails Tycoon), que fue ganador de tres premios SPA91. Podría decirse que Civilization tiene algunas similitudes con el Simcity, con respecto al cuidado de las ciudades, añadiéndole partes bélicas.

El juego no consiste en hacer guerras destruyendo otros pueblos, sino en mantener una estabilidad en la economía satisfaciendo las necesidades del pueblo. Se debe pensar tácticamente: el lugar en donde ubicar las ciudades, producciones militares o el mejoramiento de las mismas; exploraciones a otros continentes o islas, las características del gobierno (democracia, comunismo, monarquía, etc). Se pueden tomar decisiones en las reuniones con otros líderes de otras civilizaciones, negociar con ellos o iniciar alianzas, declarar guerras, cometer extorsiones internacionales, etc.







Se pueden construir maravillas del mundo como las Pirámides de Egipto, el Faro de Alejandría, El Coloso de Rodas, etc. Estas maravillas influyen en la sociedad en el aspecto social, económico, cultural y bélico.

La conquista del espacio estará en nuestras manos, al igual que la realización de pruebas atómicas, investigaciones científicas, etcétera.

Cómo iniciar el Civilization

Luego de la presentación, aparecerá en pantalla una serie de opciones. La primera es para iniciar el juego permitiendo que el ordenador elija escenarios, climas, etc. La segunda es para continuar un juego grabado anteriormente. La tercera opción, Earth (Tierra), significa que jugaremos en la Tierra. La cuarta es para crear un mundo realizado íntegramente por nosotros. Deberemos especificar la magnitud de los continentes, promedio de temperatura, características del terreno y en qué año deseamos empezar.

Después de elegir el nivel de dificultad y la tribu, comienza el juego.

El mapa

En el mapa tenemos a nuestra izquierda los indicadores, arriba el menú y en el resto el mapa del continente. Los indicadores nos muestran el año, el dinero, el indicador de la ciencia (lamparita), la buena utilización de los impuestos (los tres números: Luxuries, Tax, Ciencie), y posteriormente el indicador de polución (círculo). Según el color del círculo será el nivel de polución: rojo oscuro, primer signo; amarillo, precaución; blanco, se produce el descongelamiento de los hielos polares produciendo inundaciones y haciendo desaparecer los continentes.

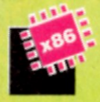
En el menú tenemos cinco opciones

▲ *Game*: Nos permite grabar el juego, iniciar revoluciones (cambios de gobierno) y modificar el destino de los impuestos.

▲ *Orders:* Para dar órdenes a las unidades (se puede hacer con el teclado).



HARD REQUERIDO



80386, O MAYOR



AD LIB, SOUND-BLASTER, ROLAND



640 KB 2 MB EXT.



EGA, VGA O MCGA



IMPRESCINDIBLE



TECLADO MOUSE

▲ *Advisors:* Con esta opción podremos ver el status de nuestras ciudades, unidades militares, etc.

▲ *World:* Veremos el mundo entero (las partes negras no se ven porque deberemos explorarlas).

▲ *Civilopedia:* Ingresando aquí, veremos para qué sirven las producciones para la ciudad, las características de las unidades militares, etc.

Fundar la Primera Ciudad

Lo primero que debemos hacer es



fundar una ciudad. Esta facultad la tienen las SHETTLERS (carrozas), unidades sumamente importantes para el desarrollo.

Las actividades de las SHETTLERS son variadas y se realizan presionando diferentes teclas.

Señalando con el mouse alguna ciudad y pulsando el botón del mouse entraremos al mencionado menú. En éste veremos indicadores y opciones de construcción.

Los indicadores muestran la cantidad de personas que habitan en la ciudad, las clases (alta, media y baja), la cantidad de alimentos que necesitan los habitantes (si faltaran alimentos, estos serían marcados en negro), cantidad de minerales (escudos), el intercambio entre los habitantes (flechas, las flechas con contorno negro indican corrupción), luxuries (diamantes), dinero (oro), investigadores (lámparas), etc. Debajo de esto encontraremos la cantidad de unidades militares de esa ciudad, y su mantenimiento.

FOOD STORAGE es la cantidad de alimentos que está en las reservas de una ciudad; una vez acabadas las mismas, la población sufrirá la falta de alimento.

En el centro veremos el mapa de la ciudad, en donde deberemos ubicar los cultivos en el sitio que nos parezca más favorable.

En un pequeño menú tenemos algunas opciones:

▲ HAPPY muestra la actitud de la población (los actos o decisiones tomadas por nosotros modifican la actitud de la gente).

▲ MAP señala la ubicación de la ciudad en el mundo.

▲ VIEW nos permite ver la ciudad y las clases sociales (los que están en rojo indican la cantidad de ladrones).

En la ventana que se ubica arriba a la derecha se pueden observar las construcciones de cada ciudad.

Por último queda la ventana más importante, que la encontraremos abajo a la derecha. Encontraremos también dos opciones:

1) CHANGE: presionando sobre ésta, obtendremos un listado de lo que podemos construir.

2) BUY: si utilizamos esto, nos aparecerá un cartel mostrándonos la

cantidad de dinero que nos hace falta para completar el presupuesto de lo que elegimos previamente.

Los escudos que aparecen debajo de las opciones mencionadas anteriormente señalan el dinero ahorrado para la construcción elegida.

Batallas

Las unidades militares son las encargadas de defender las ciudades, de realizar ataques a otras unidades enemigas y de invadir otras ciudades.

Podemos encontrar unidades de defensa y de ataque. Estas son:

DEFENSA: Militia 1-1-1 (ataque, defensa, movimiento por turno), Phalanx 1-2-1, Musketeers 2-3-1, Riflemen 3-5-1, Mechanized infantry 6-6-3.

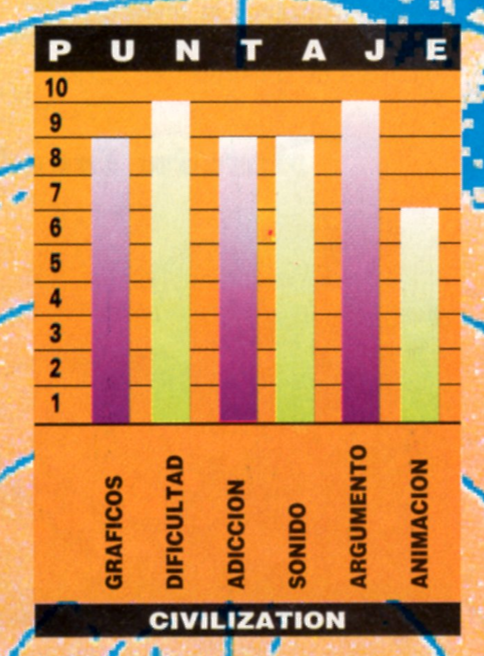
ATAQUE: Legion 3-1-1, Cavalery 2-1-2, Chariot 4-1-2, Catapult 6-1-1, Knight 4-2-2, Cannon 8-1-1, Armor 10-5-3, Artillery 12-2-2, Fighter 3-3-10, Bomber 18-1-16, Nuclear 99-0-16.

NAVAL: Trireme 1-0-3, Sail 1-1-3, Frigate 2-2-3, Ironclad 4-4-4, Cruise 6-6-6, Transport 0-3-4, Submarine 8-2-3, Carrier 1-12-5, Battleship 18-12-4.

Las unidades navales que no poseen muchos puntos en ataque sirven para transportar ejércitos, artillería, etc.

Consejos

Para mantener orden en las ciudades hay que mirar si hay en dichas ciudades muchos ladrones; si los hay se deberá construir la corte



(corthouse), aumentar los luxuries y, si el gobierno no es democrático, se pueden mandar algunos ejércitos o reducir las bombas atómicas que se sitúen en esa ciudad, y si se está en una democracia regresar todos los ejércitos que se encuentren fuera de la ciudad.

Si el crear nuevos inventos se torna muy lento se deberá ir a las opciones y agregarle más dinero a las invenciones.

Si la población sufre escasez de comida hay que hacer lo siguiente: construir GRANARY, reducir los ejércitos (dejar sólo dos en la ciudad), y construir fábricas y maravillas del mundo en la misma.

En las ciudades que no se encuentren en peligro de ser invadidas se pueden dejar sólo dos ejércitos, de los más poderosos en defensa que se tengan. Si algunas ciudades se encuentran en peligro de invasión se deben construir por lo menos cuatro ejércitos; las CITY WALLS aumentan los puntos de defensa de las unidades que se encuentran dentro de la ciudad, enviar siempre diplomáticos a otras ciudades de otras civilizaciones y establecerlos allí, así se podrán observar sus cambios de gobierno. Hay que observar con precaución si se produce la llegada de unidades militares de otra civilización cerca de nuestros territorios; se deberá tratar de recordar si se produjo con ese pueblo algún tipo de conflicto o exigencia de dinero hacia nosotros. De ser así habrá que prepararse para la guerra.

Las cosas más importantes para construir son las siguientes: GREAT LIBRARY que acelera el proceso de investigación, ORACLE, con lo que la gente estará mucho más contenta, DARWINS VOYAGE, que inmediatamente permitirá averiguar dos invenciones seguidas en un turno, MANHATTAN PROJECT, que da la posibilidad de construir armas nucleares, y por último tenemos al SETI PROGRAM, que permitirá la construcción de una estación espacial.

No se deberán lanzar muchas bombas atómicas, ya que producen el recalentamiento de la Tierra y, como consecuencia, grandes inundaciones en las ciudades debido al descongelamiento de las grandes masas de hielo, dejándolas inservibles para el resto del juego.

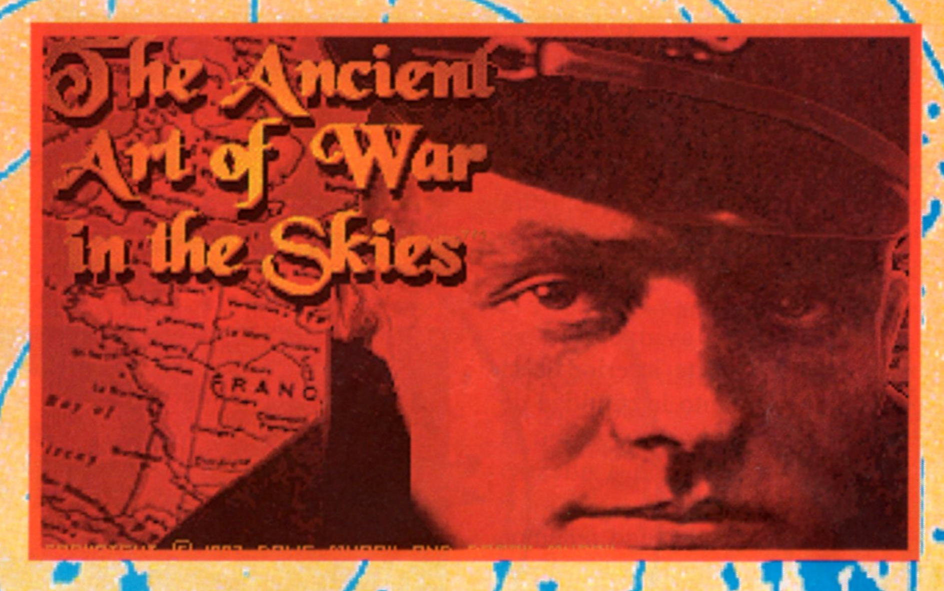
El objetivo final del juego es llegar a otro planeta con la estación espacial, o destruir a todas las civilizaciones existentes sobre la Tierra.

THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

de MicroProse

El gran guerrero chino Sun Tzu fue quien escribió el primer libro sobre tácticas y estrategias de guerra, hace 2.500 años. Ese libro se llamó The Art of War. El mismo libro fue lectura obligada de los grandes estrategas de la historia, como Genghis Khan, Napoleón, etc.

Este libro es considerado en la actualidad como el mejor libro de tácticas y estrategias militares, y en él se basó la compañía de software MicroProse para realizar el programa The Ancient Art of War in The Skies.



El juego transcurre durante la Primera Guerra Mundial (1914-1918). Nuestro papel consiste en el manejo de la fuerza aérea y de los ataques de nuestros aviones hacia los bombarderos enemigos.



Podremos elegir en qué bando de los aliados alistarse (verdes) o bien pertenecer al poder central (rojos).

THE AIRFIELD

Al comenzar el juego en la pantalla aparece un menú con una serie de opciones:

Go to War: Comenzar el juego.

Training: Entrenamiento (Muy importante para los que toman contacto con el programa por primera vez).

Game Options: Esta opción nos permite modificar o elegir el sonido, mouse, joystick, etc.

Durante los entrenamientos aprendemos el manejo de los aviones y bombarderos; en este caso no se puede dar ningún tipo de consejo ya que la buena conducción sólo depende de la habilidad de cada uno.

En las batallas aéreas, sobre la parte inferior, tenemos una serie de relojes y opciones.

El primer reloj nos indica la velocidad del avión, la cual se puede variar pulsando las teclas de más o menos (+ ó –), y el segundo reloj nos muestra la temperatura de la





las baterías anti-aéreas y con un círculo azul los distintos objetivos a bombardear; siempre debemos recordar que una sola bomba es suficiente para destruir el lugar que hemos elegido.

GO TO WAR

En esta opción podremos ver una cartilla en la cual se nos muestran las batallas que podemos elegir; también podemos diseñar y editar nuestra propia campaña (Campaign Editor).

Luego de elegir la batalla, debemos optar por uno de los distintos bandos.

Una vez en el mapa se podrá observar una doble línea que atraviesa la pantalla (la frontera), además de la ubicación de nuestros ejércitos.

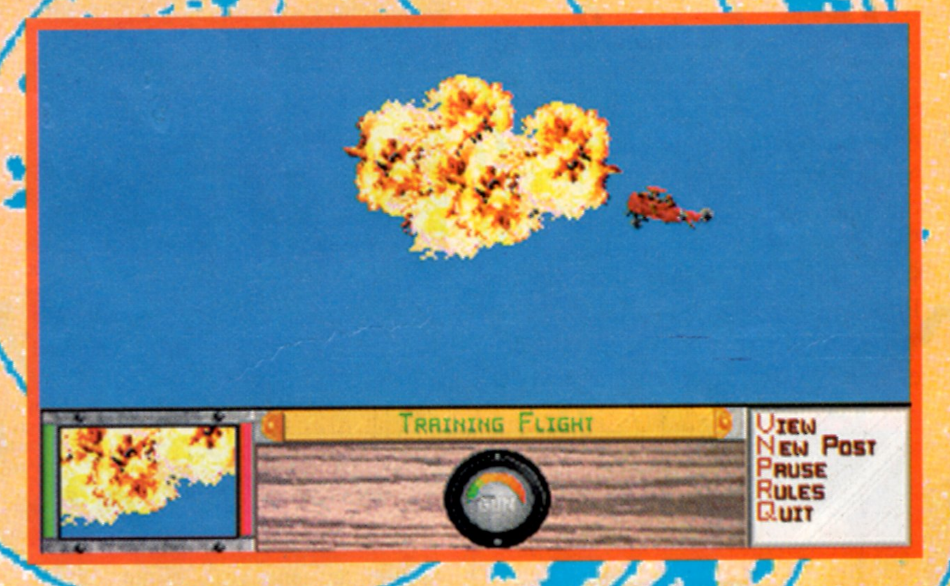
Supongamos que nuestro bando son los rojos. Si la línea de la frontera se encuentra del mismo color, significa que nuestro ejército está triunfando en esa zona del mapa y que en cualquier instante nuestras fuerzas avanzarán hasta tomar el territorio enemigo; pero si la frontera está verde, debemos inmediatamente iniciar una serie de bombardeos para debilitar al enemigo en esa sección del mapa y permitir que nuestro ejército invada dicha zona.

Si ubicamos el ícono de la lupa en los distintos lugares, se nos indicará de qué lugares se trata y en qué estado se encuentran.

ametralladora. En este punto debemos ser cautelosos al usarla, porque si se usa indiscriminadamente ésta se traba y deja de funcionar, dejándonos indefensos frente al ataque enemigo.

La cantidad de aviones que se observan en la parte inferior de la pantalla indica tanto la cantidad de aviones que disponemos como la cantidad que le queda a nuestro enemigo.

En esta parte del juego tenemos seis opciones, entre las cuales podemos elegir tanto cambiar de vista del avión (View) como cambiar de avión en el caso de ser derribados (New Plane), detener el juego (Pause), cambiar o ver las distintas opciones sobre la batalla misma (Rules), o dejar el mando a la máquina (Leave) cuando no podemos vencer al enemigo, o bien cuando estamos en inferioridad de condiciones con respecto a las fuerzas enemigas (Escape).



Cuando se prepare el plan de ataque se deberá especificar qué bombardero será el que inicie la batalla. En el anotador se puede ver la cantidad de bombas que se posee y en qué condiciones se encuentra la nave. El siguiente paso es colocar la posición de donde partirá el bombardero (se debe observar muy bien cuál conviene). En la foto nos indican con una "X" la posición de

HARD REQUERIDO



XT 80286, O MAYOR



SOUND BLASTER ROLAND, AD LIB.



640 KB.



MOUSE JOYSTICK



PRESCINDIBLE



HERCULES, CGA, EGA, VGA o MCGA

A continuación les brindamos el orden de importancia de las distintas construcciones:

Capitales: Si nuestro ejército toma la capital enemiga, se producirá el final de la batalla y el triunfo lógicamente será nuestro.

Airfield: Destruyendo los aeropuertos enemigos, los aviones no tendrán lugares en donde aterrizar.

Cities: De ellas provienen los ejércitos para defender la fronteras.

Fort: Eliminando los fuertes, se nos facilitará la lucha de los ejércitos.

Supply Depot: Desde este lugar se proveen armas, municiones y víveres a los ejércitos.

Village: Cumple la misma función de los Cities pero en menor proporción.

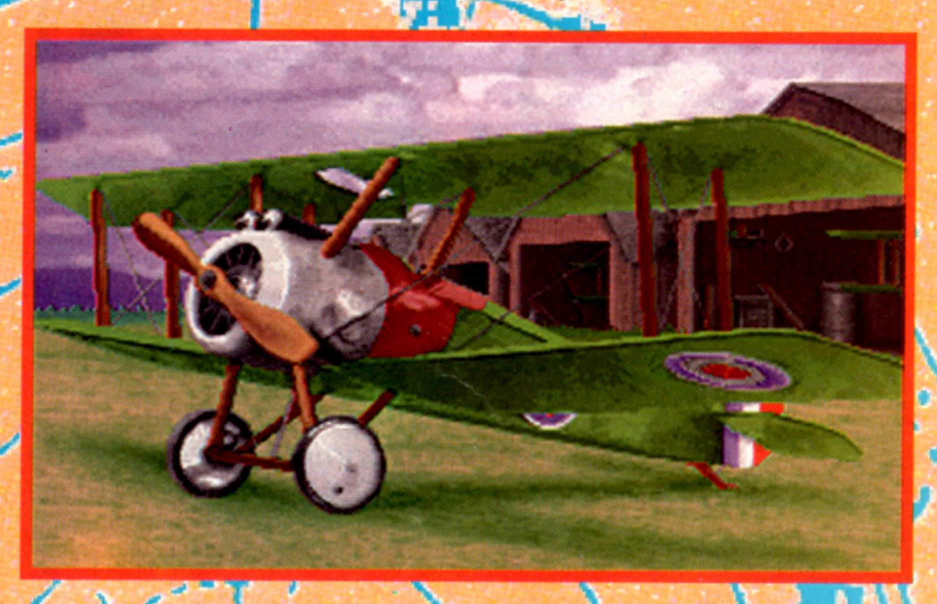
Factories: Es la fábrica de aviones y bombarderos.

Bridge: Son los puentes que les permiten a los distintos ejércitos cruzar los ríos.

Para ordenar el despegue de las flotas de aviones es necesario ubicar la lupa sobre un aeropuerto. Luego aparecerá un menú en donde está la lista de los distintos pilotos, a la derecha los bombarderos y a la izquierda los aviones de combate; las medallas pertenecen a los aviones de combate, cuanto más medallas tienen, por supuesto, más experiencia posee el piloto (esto se cumple cuando los aviones son conducidos por la computadora).

La franja de color que aparece detrás de los nombres indica en qué condiciones se encuentran los aviones.

Una vez que elegimos el escuadrón debemos indicar qué formación de vuelo se realizará (ofensiva, defensiva o cautelosa), y la velocidad de vuelo (si es Cruising, se ahorra combustible, y si es Speed es más rápido pero podemos tener problemas cuando regresemos, dependiendo de las distintas maniobras que hemos realizado). Con relación a la altura, ésta solamente afecta a los bombarderos ya que cuanto más bajo vuelan mayor es la posibilidad de destruir los objetivos, aunque también están más expuestos a las baterías enemigas. En el caso de hacer despegar sólo aviones de combate, podemos ordenarles que intercepten a los bombarderos enemigos. Luego de elegir el objetivo en donde nuestros aviones atacarán debemos colocar el ícono de la flecha y clickear, y luego ordenar en qué lugar aterrizar una vez que haya logrado culminar la misión. Si se desea interceptar bombarderos no es necesario indicarles el camino de regreso.



PUNTAJE

Escala: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GRAFICOS · DIFICULTAD · ADICCION · SONIDO · ARGUMENTO · ANIMACION

THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

Cuando se realice un plan de vuelo se debe observar la línea del combustible. La misma está dividida en dos colores, el primero indica la cantidad que se tiene para lograr el objetivo y el segundo es lo que resta para regresar a la base; si éste no alcanza se debe cancelar la misión porque si no lo hacemos la flota se perderá en el camino.

También se puede cambiar el plan de vuelo mientras la flota está en el aire. Sólo se debe ubicar el ícono de la lupa sobre los aviones, clickear y luego indicarles la nueva misión.

Al producirse un enfrentamiento entre aviones aparecerá en la pantalla el dibujo de un piloto y en la parte superior DOGFIGHT, entonces se debe teclear la letra D; en el caso de que sea un bombardero el dibujo será una bomba y en la parte superior dirá BOMB, entonces se debe pulsar la tecla B.

En la parte superior de la pantalla se nos indicarán, además de todo lo mencionado anteriormente, los sucesos que irán ocurriendo con las tropas propias y enemigas, bombardeos, destrucción de ciudades e instalaciones, bajas, etc.

Al regresar las flotas a sus aeropuertos hay que dejarlas en ese lugar por algún tiempo para que puedan ser reacondicionadas.

Este juego de estrategia es una excelente opción debido a las características que posee: gráficos, sonidos y muy buena respuesta con relación a la participación del jugador.

ANDRES E. COGNI



PRO AUDIO SPECTRUM 16

*¿Usted quiere que sus juegos tengan un sonido alucinante?
Ya están disponibles las placas de 16 bits.
Una de ellas es la PRO AUDIO SPECTRUM 16. Pase y mire.*

Juan Carlos Sabbione

PRO AUDIO SPECTRUM 16 es la primera placa que realiza grabación y reproducción "sampleada" de sonido en 16 bits. La misma resolución sonora que poseen los discos compactos. Pero... ¿qué es una "placa de 16 bits"? En primer lugar debemos saber que un sonido "sampleado" se forma tomando distintas "muestras" de un sonido; estas muestras se traducen a números, obteniéndose un número distinto por cada valor diferente. Una "muestra" o "sampleo" de un sonido, realizada por medio de una placa de 16 bits, posee una resolución de 65536 valores diferentes, contra 256 de las placas de 8, lo que se traduce en una calidad de sonido muy superior a la de las placas ya existentes.

El sampleo en esta placa puede ser mono o estéreo, y la velocidad es variable desde 2 mil bits por segundo (Khz) a 44100 bits por segundo (esta última es la utilizada en la grabación de discos compactos). Si se samplea a la velocidad máxima y en estéreo, por ejemplo, se necesitan 5.280.000 bytes para almacenar un segundo de información (muchos bytes, ¿no?), pero la placa, además, permite realizar compresión y descompresión de los datos en tiempo real (sólo en forma monoaural). La reducción de datos puesde ser de hasta 4 en 1 (o sea que un archivo de 5 MB se transforma en uno de un poco más de 1 MB).

A nivel hardware, la placa posee entradas para:

- micrófono,
- auxiliar,
- compact disc,

pudiéndose samplear a partir de cualquiera de ellas.

Además posee:

- Port para joystick estándar (atención los que todavía no

instalaron su placa para joystick).

• IRQs y DMAs seleccionables por hardware o software.

• Sintetizador incorporado YAMAHA YMF262 estereofónico de 20 voces (trabaja con MIDI).

• Interfase MIDI (utilizable solamente con el agregado de la interfase MIDI MATE, no incluida).

• Amplificador incorporado de 4 watts.

• Mezclador de 10 canales.

• Interfase de conexión a la PC de 16 bits.

• Interfase SCSI de alta velocidad (690 KB por segundo), para conexión a CD-ROMs, discos rígidos con interfase SCSI, WORMS, etc. (interfase disponible solamente con el kit de conexión SCSI).

El software incluye los siguientes programas:

▲ El Pro Speech, un programa que reproduce la voz humana permitiendo, por ejemplo, que la máquina "lea" archivos (obviamente, el software está preparado para el lenguaje inglés).

▲ El Audio Mate, un programa que permite agregar sonido de distintas fuentes a las aplicaciones DOS.

▲ El TrakBlaster Pro, un programita "vistoso" que sirve para reproducir música sampleada; el Stereo Studio F/X, un editor de formas de onda sampleada (que por ahora trabaja solamente a 8 bits, aunque se puede utilizar la versión de Windows para trabajar en 16; pero esta versión no posee las mismas capacidades); que permite grabar, reproducir, agregar efectos y editar grabaciones estereofónicas.

▲ El Panel de Control, un mezclador controlado por software que varía volúmenes, tono, sonoridad y efecto estereofónico de todas las señales de entrada, incluyendo además el propio parlante de la PC; hay dos versiones del programa: para DOS y para Windows.

▲ El SP Spectrum, que es un secuenciador diseñado para trabajar tanto con el sintetizador interno de la placa como con dispositivos MIDI.

▲ Etc., etc.

Finalmente, podemos concluir que el sonido digitalizado es mejor que el de otras placas que hayamos escuchado anteriormente (obviamente por los 16 bits). Por otra parte, el software es bastante sólido. Para todo aquel que quiera un buen sonido para sus juegos, multimedia o lo que sea, no tiene mucho que pensar.



TODAS LAS SEMANAS
NOVEDADES EXCLUSIVAS
DE JUEGOS PARA PC

SUPER FIGHTER II, WING COMMANDER III, INCA, SIMLIFE, UGH!!, BATTLE CHESS 4000, CASTLE 2, ECO QUEST 2, CRUSE OF ENCHANTIA, CALAVER 2, ZOOL, ALONE IN DARK 2, TREE HOUSE, GEISHA.

ESTE AVISO VALE
50% Dto. (en juegos)

VALIDO HASTA EL 8/5/93
Av. Santa Fé 2729
Local 18

SCANNER
COMPUTACION

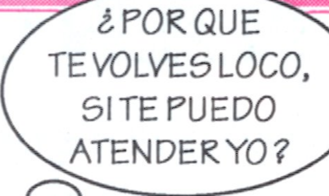
PC - AMIGA

- ANOTHER WORLD II
- SIM LIFE
- SUPER FIGHTER
- ALCATRAZ

NUESTROS PRECIOS SON LOS MAS BAJOS DE PLAZA

NOVEDADES SEMANALES
ENVIOS AL INTERIOR
(FAX: 322-5837)
OFERTA POR PAQUETE

LIBERTAD 1172 LOC. 13



Games by

FIGPAL SOFT

Ud. ya nos conoce tenemos todo y mucho más...

PC-XT/AT, C-64/128, AMIGA

- *LA MEJOR ATENCION
- *CATALOGOS SIN CARGO
- *MAS DE 5.000 TITULOS
- *GARANTIA DE CARGA
- *NOVEDADES TODAS, PERO TODAS LAS SEMANAS
- *LOS MAS SEGUROS ENVIOS AL INTERIOR
- *VISITENOS DE NADA SIRVE ARREPENTIRSE

HACETE AMIGO DE FIGPAL..!!!

RECORDA QUE ESTAMOS, PARA OFRECERTE LO MEJOR, LO MAS NUEVO Y AL MEJOR PRECIO, NO LO DUDES ACERCATE...!!!

CHILE 2530 - (1227) Cap. Fed. - Tel/Fax 942-0153
"Congreso" - Lunes a Sábados de 10 a 20 Hs.



Programas y Shareware de dominio público.

Share it!

Busca Distribuidores en todo el país.

Florida 537 • 1º piso • Local 489
1005 • Gal. Jardin • Cap. Federal
Tel./Fax.: 393-0821

SOL SOFT
Hardware & Software
Todo lo que Usted busca en esta revista

NOVEDADES EXCLUSIVAS
>> AMAZON <<
>> STREET FIGHTER III <<
>> SUPER CAULDRON <<
>> SIM LIFE <<
>> WING COMMANDER III <<
>> EYES OF THE BEHOLDER III <<
>> FLASH BACK <<
>> NANOTHER WORLD II <<
>> SANGOKU III <<

EQUIPOS Y JUEGOS
DE PC AT 286 386 486

Av. GAONA 3572
Tel: 611-2444



Venta de equipos nuevos y usados
PC XT - AT, COMMODORE 64/128
FAMILY GAME, INSUMOS.

Los mejores juegos para
Monocromo - CGA - EGA y VGA
Canjeamos cartuchos FAMILY GAME
Novedades para COMMODORE

PRESENTANDO ESTE AVISO DESCUENTOS ESPECIALES

SABADOS TODO EL DIA

Av. La Plata 1907 - Capital - TE: NO-TEIN

HISTO


Harry
RESET
AUTOR
GUIÓN Y DIBUIX: SARDÁ
BUENOS DIAS INSPECTOR
RESET, VIEJO AMIGO: UNA DE LAS RAZONES POR LAS QUE TE LLAMÉ, FUÉ PARA QUE VIERAS LAS ÚLTIMAS ADQUISICIONES DEL PRECINTO...


CREO QUE TE INTERESARAN... MIRA: ANDAMOS TRAS LA PISTA DE UN SECUESTRADOR; PERO ESTAMOS A FIN DE SIGLO, Y ÉL NO SABE QUE LAS COSAS HAN CAMBIADO. NI SIQUIERA SE IMAGINA QUE AQUÍ ESTÁ EL FINAL DE SU CARRERA DELICTIVA!
POLICE DATA SYSTEM for windows


¡AJÁ! ¡VEO UN BRILLO EN TUS OJOS HARRY! ¿CONQUE COMIENZAS A ENTUSIASMARTE, NO ES ASÍ? DÉJAME QUE TE EXPLIQUE...


¿VES ESTO? ES UNA CARTA ENVIADA A LOS FAMILIARES DE LA VÍCTIMA POR EL SECUESTRADOR. CON ESTO LA ESCANEAMOS PARA QUE LUEGO, UN AVANZADO PROGRAMA DE RECONOCIMIENTO ÓPTICO Y GRAFOLÓGICO DE CARACTERES HAGA UNA SIMULACIÓN DE LA PSICOLOGÍA Y HASTA DE LA POSTURA DEL SUJETO AL ESCRIBIR...


CUANDO HA LLAMADO POR TELÉFONO, HEMOS GRABADO SU VOZ. Y AUNQUE HA TRATADO DE ENMASCARARLA, POR MEDIO DE UNA TARJETA DE SONIDO, LA COMPUTADORA ANALIZA Y HACE UNA SIMULACIÓN CARACTEROLÓGICA QUE DEJA ENTREVER SUS VERDADERAS INTENCIONES Y SUS PRÓXIMOS PASOS A SEGUIR...


¿VES ESTO OTRO? LAS CARTAS QUE ANTES MENCIONÉ, VENÍAN POR SUPUESTO CON ESTAMPILLAS. ASÍ QUE CON LOS RESTOS DE SALIVA ENCONTRADOS EN SU REVERSO, LA COMPUTADORA EFECTÚA UN ANÁLISIS QUÍMICO Y BROMATOLÓGICO, Y A PARTIR DE ESTO UNA SIMULACIÓN DE SU MODUS OPERANDI GASTRONÓMICO: DONDE COMPRA SUS VÍVERES, A QUE BARES CONCURRE, ETC...

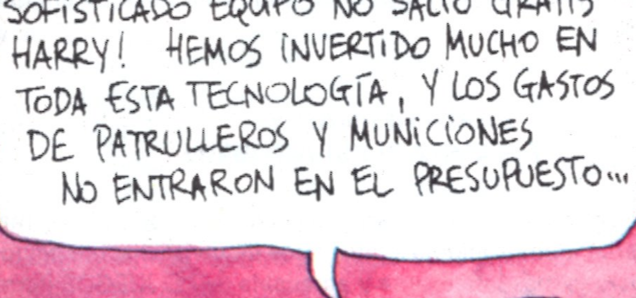
RIETA



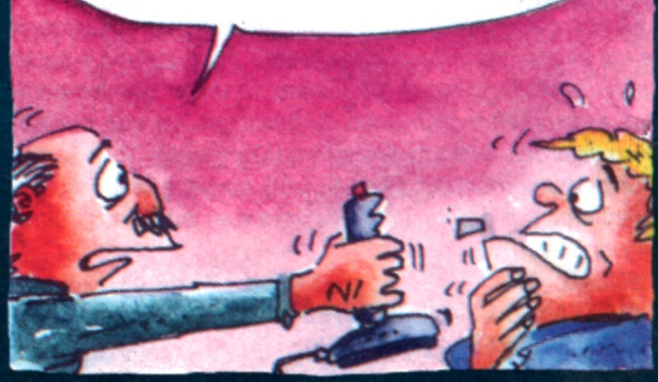
¿QUÉ HACE LA COMPUTADORA CON TODO ESTO? ¡PUES NADA MENOS QUE UNA SIMULACIÓN FISONÓMICA DEL SECUESTRADOR, CON LA UBICACIÓN EXACTA DE SU ESCONDITE!
DATA SYSTEM
RATS STREET
42



TODO MUY IMPRESIONANTE... DIME... ¿NO SALE EL PRONÓSTICO METEOROLÓGICO DEL DÍA QUE LO ATRAPEN?
A ESO IBA... ASÍ COMO LO VES, CON RESPECTO A LA CAPTURA, TENEMOS UN PEQUEÑO PROBLEMITA...



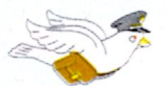
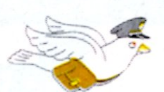
COMO HABRÁS SOSPECHADO, TODO ESTE SOFISTICADO EQUIPO NO SALIÓ GRATIS HARRY! HEMOS INVERTIDO MUCHO EN TODA ESTA TECNOLOGÍA, Y LOS GASTOS DE PATRULLEROS Y MUNICIONES NO ENTRARON EN EL PRESUPUESTO...



POR ESO TE PEDÍ QUE VENGAS: NO HAY NADIE EN LA JEFATURA QUE MANEJE EL JOYSTICK COMO TÚ. ¿NO PODRÍAS HACERTE CARGO DE LA PERSECUCIÓN?



¡TÚ PUEDES HARRY!
¡NO DEJES QUE SE ESCAPE!
¿DONDE ESTÁ?
¡YO LO VI IRSE POR AHÍ!
¡CUIDADO CON LA BOCACALLE!
¡YA LO TIENES!
¿EN QUE NIVEL ESTÁ?
¿CUANTAS VIDAS TIENE?
PLIC! CLIK PLIC CLIK

ALEJANDRO TURJANSKY
(LOMAS DE ZAMORA)

Les envío esta carta para felicitarlos por la revista. Es estupenda y muy práctica: sabe lo que le interesa al lector.

Tengo todos los números que salieron y estoy decidido a coleccionarla.

Quería pedirles, en lo posible, que publiquen las soluciones del Leisure Suit Larry III, de Sierra y Rise of Dragon, de Dinamix, que es otra rama de la familia Sierra.

Deseaba también preguntarles si tienen el teléfono del "Club de Sierra " (grupo de aficionados de los juegos de Sierra On Line), que si no entendí mal, posee el apoyo de Ken Williams, productor ejecutivo de la gran mayoría de los juegos de esta marca, ya que me encantaría unirme a ese club.

Una última solicitud: ¿ Podrían añadir en los próximos números, cargadores para vidas infinitas, tiempo ilimitado y demás para los juegos de PC? Me serían de gran ayuda en aquéllos en donde el mensaje de "Game Over" o "The End" aparece demasiado rápido.

Sin nada más que agregar me despido de ustedes, deseándoles la mejor de las suertes y que sigan con esta revista que revolucionó la relación ordenador- usuario.

PC JUEGOS:

En los próximos números brindaremos las soluciones de las aventuras que solicitás y de a poco vamos a sacar las soluciones de todos los juegos; lo único que les pedimos es que tengan un poco de paciencia, ya que por número estamos sacando dos o tres soluciones.

Lamentablemente todavía SOLAG no tiene teléfono, pero volvemos a repetir la dirección así se pueden comunicar por correo.

SOLAG
AVELLANEDA 3454, VIRREYES (1646)
BUENOS AIRES, ARGENTINA

Y con respecto a los cargadores para vidas infinitas, nos estamos conectando con gente que esté en condiciones para hacerlos, pero por el momento les brindamos la cadena de caracteres que hay que buscar y luego sustituir para lograr mayor cantidad de vidas.

SANTIAGO VICINO
(CAPITAL)

Señores de PC Juegos: Antes que nada les cuento que me llamo Santiago Vicino y que soy un fanático de la Pc, y por ello también de su revista que me parece excelente y de la cual tengo todos los números.

Ahora quisiera hacerles estas preguntas:

1- En el número 6 publicaron los trucos para el Rick Dangerous II, quisiera saber qué archivo hay que editar.

2- Quisiera que salgan las soluciones para el Codename Iceman, Bart vs. Space Mutants, Zak Mc Kraken, Castle Master y Zeliard.

3- Quisiera saber en el juego Metal Mutant cómo paso la parte en donde están las llaves de gas (siempre explota en alguna de ellas).

Les agradecería que contestaran mis preguntas. Desde ya muchas gracias. Adiós.

PC JUEGOS:

1- Lamentablemente por un error no salió publicado el nombre del archivo a editar, el mismo es MAIN.EXE. También hacemos propicia la oportunidad para pedir disculpas por todos los errores que salen publicados en la revista y como ustedes observarán ya estamos solucionándolo número tras número.

2- En nuestro primer número hemos brindado la solución de gran parte de Bart vs. Space Mutants; en el número anterior las del Zeliard, y las soluciones de las otras aventuras ya las tenemos, así que a la brevedad las verán en nuestras páginas.

3- Sebastián Enrique nos escribió los pasos del Metal Mutant, que podrás leerlo en esta revista y además un pequeño truco como para conseguir un poco de energía extra.



SARDI HERNAN Y SAMPAOLESI AGUSTIN
(ZARATE)

Les envíamos esta carta felicitándolos por su buen material. Hemos leído distintos tipos de revistas sobre juegos pero la más interesante y agradable es PC JUEGOS (tenemos todos los números publicados).

En segundo lugar nos gustaría que publiquen cada 25 números una revista aniversario, con más páginas y recopilaciones de todo lo mejor publicado anteriormente y una sección con todos los trucos editados por PC JUEGOS hasta la fecha.

Por último:

1) Tenemos una AT 80286 con disco rígido, con memoria RAM de 640 KB y queremos saber si podemos extenderla.

2) Quisiéramos que publicaran explicaciones para el SimAnt y el Rogger Rabbit in Hare Raising Havoc.

3) ¿ Qué es mejor, un monitor color o un convertidor de TV?

PC JUEGOS:

1) No sabemos la marca de motherboard (o placa madre) de tu PC, pero en principio, como mínimo, suponemos que podés hacerlo; algunas 80286 permiten hasta 2 MB y otras se pueden ampliar en más cantidad de memoria.

2) Posiblemente en los próximos números incorporemos comentarios en donde explicaremos con mayor profundidad algunos juegos. Dentro de ellos estará el SimAnt.

3) Por la resolución y el tipo de nitidez que posee, el monitor VGA no tiene punto de comparación con el televisor. Pero como las razones económicas dominan el



mundo, es más barato el convertidor de TV, aunque es preferible ahorrar durante un tiempo más y adquirir un monitor VGA, no importa que sea monocromo.

NICOLAS DANIEL LUCERO
(ROSARIO)

Hola, me llamo Nicolás y quiero felicitarlos por su estupenda revista. Espero que sigan publicándola porque es muy buena.

Quiero decirles que tengo un amigo que también lee PC JUEGOS y también le encanta como a mí.

Ahora quisiera hacerles unas preguntas:

1- En la revista de PC JUEGOS de enero de 1993, decía que el juego de las Olimpíadas 92 era sólo para placas VGA, quiero saber si hay alguna forma de que pueda andar en la placa Hercules o si tienen o hay alguna versión que pueda funcionar con dicha placa.

2- ¿Podrían publicar las soluciones para el LOOM?

3- Me gustaría saber de algún juego de LucasFilm Games para placa Hercules además de Monkey Island I y II y del LOOM.

4- Quisiera preguntarles si todavía se puede entrar en el concurso de pantallas. Si todavía se puede, quisiera saber cómo.

5- En el juego de Indiana Jones y la Ultima Cruzada, en los subterráneos de la biblioteca no encuentro la caverna de las calaveras musicales y tampoco encuentro la pieza del ataúd, sólo encuentro una pieza donde hay una rejilla grande y está el ataúd pero no logro pasar y en las soluciones que ustedes publicaron no dice el lugar.

Desde ya, muchas gracias.

PC JUEGOS:

1) Lamentablemente el juego de las Olimpíadas sólo es para VGA y no tenemos información de que se pueda usar con placa Hercules. Desconocemos si la compañía tiene intención de sacar una versión para esa placa de video.

2) En este número damos una gran ayuda para completar el Loom, debido a que el juego necesita de tu esfuerzo para completarlo.

3) LucasFilm Games, como se llamaba anteriormente, (ahora Lucas Arts), tiene otros juegos para Hercules como el Zack Mackracken y Maniac Mansion.

4) El primer concurso de pantallas ya cerró y tiene sus ganadores, pero como hoy estás de suerte, en este número sale otro concurso de pantallas, así que esperamos tenerte entre nuestros concursantes.

5) Una de las ayudas que podés tener para encontrar el camino hacia las calaveras musicales es la de tomar de la biblioteca el libro que contiene todas las catacumbas del lugar.

De esta manera podrás encontrar el lugar al que necesitás llegar.

Gracias por la posdata.

PABLO DANIEL SANCHEZ
(TIERRA DEL FUEGO)

Amigos de PC JUEGOS: Les escribo esta carta para decirles que me quiero comprar un simulador de Indy Cars y no sé qué juegos se prestan para eso. Por otro lado quisiera saber y me gustaría que dejaran mi voto en el ranking para Indianápolis 500 ya que no tengo teléfono y no puedo dejarlo.

Por último quiero hacerles dos preguntas más:

1- ¿Qué empresa creó los juegos Indianápolis 500 y Mario Andretti?

2- ¿El Mario Andretti es simulador de Indy Cars?. Si no es así, ¿qué es?

Sin molestarlos más me despido muy atentamente esperando su grata respuesta.

PC JUEGOS:

Tu voto ya ha sido incorporado a los que lo hicieron por teléfono.

Otro simulador del estilo del Indianápolis 500 es el Days of Thunder de Mindscape que, si bien no es como el primero, tiene sus propios encantos.

1) La compañía Electronic Arts fue la creadora del Indianápolis 500 y Mario Andretti.

2) Sí, el Mario Andretti es de carreras del tipo Indy Cars.

Las consultas de nuestros amigos lectores nunca molestan, por el contrario nos resulta muy agradable contestarles, lógico que siempre y cuando sepamos las respuestas.

GUILLERMO BECK
(CAPITAL)

Quisiera saber: ¿Cómo hago para ir a Venecia, en el Countdown?

PC JUEGOS:

Luego de que logres entrar en el cuartel de Diciembre Negro, tratá de llegar a la caja fuerte y de allí debés tomar el libro que permite desactivar la bomba; luego, cuando lográs escapar ya estará habilitado el ícono que te permite ir a Venecia.

JUAN VAN ROZEL
(BAHIA BLANCA)

Señores de PC JUEGOS: Les escribo con el propósito de felicitarlos por la revista, muy buena tanto en la calidad de impresión como en la calidad de los columnistas. Deseo hacerles llegar algunas preguntas:

1- ¿Existen otros simuladores de vuelo de la excelencia, tanto en su recreación gráfica como histórica, del Red Baron de Sierra o el Secret Weapons of the Luftwaffe de LucasFilm Arts?

2- ¿Es cierto que el programa The Lost Files of Sherlock Holmes, de Electronic Arts, llega a veinte discos de alta densidad para su instalación?. De ser así, llegaría a



ocupar como mínimo 20 megas de mi disco rígido que es de 120. ¿Qué es de esperar de los próximos juegos entonces?

3- ¿Qué me pueden decir de los juegos: Special Forces y ATAC de Microprose?

4- ¿Podrían publicar algo sobre Crisis in The Kremlin y Eternam?

5- ¿Qué tal acerca de publicar trucos para el Dune de Virgin Games?

Desde ya, un megabyte de gracias.

PC JUEGOS:

1- Sí, existen varios como por ejemplo el THE HEROES OF THE 357, de Electronic Arts, que relata la historia de las hazañas de ese escuadrón.

2- Exactamente no medimos la cantidad de espacio que ocupa la aventura The Lost Files of Sherlock Holmes, pero no es difícil que estuviera en esa cantidad; los diskettes del programa son menos de los que decís pero el mismo viene compactado, así que ocupa gran cantidad de bytes.

Por ejemplo, si instalamos el Wing Commanders II, los diskettes de voces y todas las misiones especiales, superamos los treinta MB en rígido. El Inca de Kotel Vision, una división de Sierra, ocupa más de diecisiete MB y además los ejecutables están compactados, en caso contrario ocuparía mucho más. Y no es muy difícil adivinar sobre el futuro de los juegos, tendremos que ir ahorrando para comprar CD ROMs que van a ser el soporte para almacenar tanta cantidad de bytes.

3- Pronto publicaremos notas sobre esos juegos, sobre todo del ATAC.

4- Del juego Crisis in The Kremlin, no creo que publiquemos mucho más, ya que el juego pudo estar realizado con un mayor grado de dificultad, porque si realizás todo lo que hizo el presidente Gorbachov, te darán por ganado el juego.

Sobre el Eternam vamos a publicar próximamente las soluciones ya que uno de nuestros colaboradores está jugándolo.

5- Así como publicamos ayudas para el Dune II, pronto lo haremos con el Dune I.

Un megabyte de nada

GUILLERMO HERNAN RUGILO
(CAPITAL FEDERAL)

Les escribo para decirles que su revista es excelente (y la mejor en lo que se refiere a juegos de PC) y para preguntarles algunas dudas que tengo.

1- ¿ Cuál es el monitor MCGA?, ¿Qué colores tiene?

2- ¿ Podrían explicar en la revista cómo expandir los archivos?

3- Tengo una PC XT con monitor VGA y disco rígido de 42 MB. El problema es que al disco rígido lo tengo dividido en dos: el C: y el D:, y me gustaría saber si lo puedo usar en AT.

4- ¿ Los discos de HD no entran en XT o no entran con monitor Hércules?, ¿Por qué no entran?

5- Tengo el scan 9.1 y me detectó el virus "Stoned" en la tabla de partición y aunque intento sacarlo como los otros (CLEAN C: [STONED]) el virus no sale y lo hice varias veces. ¿Me podrían decir cómo sacarlo de la tabla de partición?

6- ¿ Qué es la tabla de partición?

7- ¿ Podrían comentar juegos de fútbol, como el Manchester United 2, el Italia 90 o el International Soccer?

8- Los juegos Indianápolis 500 y el Manchester United 2, ¿entran en mi computadora?

9- ¿Tienen los números atrasados 1, 2 y 3?

10- Por último, me gustaría que me recomienden juegos para mi computadora.

Desde ya, mil gracias y espero que sigan así.

PC JUEGOS:

1- MCGA es una placa de video que tienen algunas IBM, no los clones, y tienen una resolución similar a la VGA, pero con sólo 128 KB de memoria RAM de video, lo que presenta, en algunos programas, problemas para verlos como corresponde, y los mismos se ven en CGA o EGA de baja resolución.

Las características del monitor son similares al de un VGA común.

2- Si te referís a los archivos que están compactados, para poder tener idea sobre estos programas podés buscar información en la revista PC USERS que te podrá brindar ayuda en ese sentido.

Pero, para anticiparte, si tenés el programa descompactador, podés ejecutarlo sin ningún parámetro y sólo te pondrá en la pantalla un amplio "help" o ayuda para utilizarlo.

3- Esto es debido a que la versión de DOS que estás utilizando no te permite direccionar más de 32 MB contiguos en disco, así que obligatoriamente te ves obligado a partirlo en dos si posee una capacidad superior. La solución es instalar la versión 5.0 o superior.

4- Los discos de alta densidad (HD) no se pueden leer en una XT por que la disketera no es compatible con ese formato. Nada tiene que ver la placa de video en los diskettes.

5- Es muy probable que el virus haya infectado al Clean. Lo que sería más conveniente, es que trates de comprar otra versión más nueva del Scan (por las dudas). La sentencia que utilizás es la correcta.

6- La tabla de partición es el lugar en donde se alojan los datos e información inherentes a las partes en que se divide el disco rígido, como los tamaños de cada división.

7- Estamos preparando una serie de notas deportivas que irían agrupando los distintos juegos y disciplinas, y los que vos indicás estarían dentro de la serie de fútbol.

8- Sí, ambos juegos pueden utilizarse en XT.

9- Si querés adquirir los números atrasados podés acercarte hasta nuestras oficinas.

10- No sé qué gusto tenés sobre juegos, pero si querés un buen arcade podés elegir el FOX de Titus o el Indianápolis 500.

Fernando Jorge Riccio

TERCERA ENTREGA DEL PROGRAMA PACMAN

```
              x_fantasma_2-;
            break;
    }
    poner_carácter(ch_ant_2,x_ant,y_ant);
    ch_ant_2 =
  carácter(x_fantasma_2,y_fantasma_2) + (256 *
  color(x_fantasma_2,y_fantasma_2));
    if (ch_ant_2 == col_pac * 256 + ch_fan)
      ch_ant_2 = ch_ant_pac;
    if (ch_ant_2 == col_f_1 * 256 + ch_fan)
      ch_ant_2 = ch_ant_1;
    poner_caracter(col_f_2 * 256 +
  ch_fan,x_fantasma_2,y_fantasma_2);
  }
/*                                              /*
/* Esta rutina se encarga de escribir los puntos /*
/* en la pantalla.                              /*
/*                                              /*
/* escribe_puntaje() {                          /*
/*   char buf[5];                               /*
    char *num = &buf;
    itoa(puntos,num,10);
    WriteXY(0x0e,35,2,num);
    }
```

Esta rutina se encarga determinar si quedan vidas suficientes para seguir jugando o ya es hora de terminar el juego. Si quedan todavía vidas la función devuelve un 1 y actualiza las vidas en pantalla, caso contrario de-


```
ch_pac,xcoord,ycoord);
    for (temp = 0; temp < (base_de_tiempo *
125); temp++);
    return(1);
  }
  return(0);
}
```

Esta rutina se encarga de mostrar la

```
/* presentación.                                /*
/*                                              /*
/* presentacion() {                             /*
/*   char tecla;                                /*
/*   tecla = 0;                                 /*
    clrscr(219,0x0101);
    while (tecla != 32) {


WriteXY((rand() / 4096) + 9,1,5,"            ");
WriteXY((rand() / 4096) + 9,1,6,"            ");
WriteXY((rand() / 4096) + 9,1,7,"            ");
WriteXY((rand() / 4096) + 9,1,8,"            ");
WriteXY((rand() / 4096) + 9,1,9,"            ");
WriteXY(0x1e,1,11,"    PC juegos              ");
WriteXY(0x1e,1,12,"por Fernando Riccio        ");
\WriteXY(0x17,1,15," Presione 'Espacio' para
comenzar.");
    if (kbhit() != 0)
      tecla = getch();
  }
  while (tecla != 32)
    tecla = getch();
}
```

Este es el cuerpo principal del programa desde donde se llama a todas las rutinas antes descriptas y el que controla todo el flujo de la acción.

```
main() {
```

```
  int dir_jugador;
  unsigned int tecla,contador;
  if (setear_modo_de_video() == 0) {
    printf("Este programa sólo funciona en
placas CGA, EGA o VGA.");
  }
  else {
    srand(1);
    presentación();
    vidas = 3;
    dir_jugador = 0;
    x_fantasma_1 = 2;
    y_fantasma_1 = 10;
    x_fantasma_2 = 2;
    y_fantasma_2 = 18;
    dir_fantasma_1 = 0;
    dir_fantasma_2 = 0;
    cambio_1 = 0;
    cambio_2 = 0;
    ch_ant_1 = 0x0b2e;
    ch_ant_2 = 0x0b2e;
    xcoord = 20;
    ycoord = 2;
    clrscr(0,0);
    pantalla();
    poner_carácter(col_pac * 256 +
ch_pac,xcoord,ycoord);
    tecla = 0;
    while (tecla != 0x011b) {
      if (bioskey(1) != 0)
        tecla = bioskey(0);
      escribe_puntaje();
      mover_fantasma_2(xcoord,ycoord);
      mover_fantasma_1(xcoord,ycoord);
      if (((x_fantasma_1 == xcoord) &
(y_fantasma_1 == ycoord)) | ((x_fantasma_2 ==
xcoord) & (y_fantasma_2 == ycoord))) {
        if (determina_vidas() == 0) {
          WriteXY(0x0a,12,9,"
");
```



```
vuelve un cero.

determina_vidas() {
  char buf[5];
  char *num = &buf;
  long int temp;
  vidas-;
  itoa(vidas,num,10);
  WriteXY(0x0e,35,8,num);
  if (vidas > 0) {
    if (ch_ant_pac == col_f_2 * 256 + ch_fan)
      ch_ant_pac = ch_ant_2;
    if (ch_ant_pac == col_f_1 * 256 + ch_fan)
      ch_ant_pac = ch_ant_1;

   poner_carácter(ch_ant_1,x_fantasma_1,y_fantasm
/* a_1);                                           /*
/*                                                 /*
/* poner_carácter(ch_ant_2,x_fantasma_2,y_fantasm  /*
/* a_2);                                           /*
/*     poner_carácter(ch_ant_pac,xcoord,ycoord);   /*
/*     x_fantasma_1 = 2;                           /*
/*     y_fantasma_1 = 10;                          /*
       x_fantasma_2 = 2;
       y_fantasma_2 = 18;
       dir_fantasma_1 = 0;
       dir_fantasma_2 = 0;
       cambio_1 = 0;
       cambio_2 = 0;
       ch_ant_1 =
color(x_fantasma_1,y_fantasma_1) * 256 +
carácter(x_fantasma_1,y_fantasma_1);
       ch_ant_2 =
color(x_fantasma_2,y_fantasma_2) * 256 +
carácter(x_fantasma_2,y_fantasma_2);
       xcoord = 20;
       ycoord = 2;
       mover_fantasma_1(xcoord,ycoord);
       mover_fantasma_2(xcoord,ycoord);
       poner_caracter(col_pac * 256 +
```

¿ENCUESTA?

Para conocernos mejor

PC Juegos Nº 11

Completá y envianos esta página por correo, fax o traela personalmente. Tus respuestas nos ayudarán a realizar una PC JUEGOS más divertida.

COMPUTADORA QUE USAS:

- ❑ 8086
- ❑ 80286
- ❑ 80386 SX
- ❑ 80386 DX
- ❑ 80486
- ❑ OTRAS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PLACA DE VIDEO:

- ❑ HERCULES
- ❑ CGA
- ❑ EGA
- ❑ VGA
- ❑ SVGA

PLACAS DE SONIDO

- ❑ NINGUNA
- ❑ ADLIB
- ❑ ADLIB PRO
- ❑ SOUND BLASTER
- ❑ SOUND BLASTER PRO
- ❑ OTRAS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PERIFERICOS QUE USAS:

- ❑ MOUSE
- ❑ JOYSTICK
- ❑ MODEM
- ❑ OTROS

(Especificar cuál/cuáles)

....

¿QUE ES LO QUE CONSIDERAS IMPORTANTE EN UN JUEGO?

- ❑ ACCION
- ❑ ARGUMENTO
- ❑ COMPLEJIDAD
- ❑ EDUCACION
- ❑ ENTRETENIMIENTO
- ❑ SONIDO
- ❑ FACILIDAD DE USO
- ❑ GRAFICOS
- ❑ REALISMO
- ❑ ORIGINALIDAD
- ❑ DEDUCTIVIDAD

¿QUE TIPOS DE JUEGOS TE AGRADAN?

- ❑ ARCADE
- ❑ AVENTURA
- ❑ SIMULADOR
- ❑ ESTRATEGICO
- ❑ TABLERO
- ❑ INGENIO

¿TENES O PENSAS ADQUIRIR ALGUNA OTRA COMPUTADORA O CONSOLA? ¿CUALES?

- ❑ NINTENDO
- ❑ SEGA
- ❑ COMMODORE AMIGA
- ❑ OTROS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PARA ADQUIRIR UN JUEGO: ¿QUE TE DECIDE PARA HACERLO?

- ❑ NOTAS EN REVISTAS
- ❑ PUBLICIDAD EN REVISTAS
- ❑ RECOMENDACIONES

¿COMO SUPISTE DE PC JUEGOS?

- ❑ Publicidad

(Especificar cuáles)

....

....

- ❑ Recomendación
- ❑ Quiosco
- ❑ Otros

....

¿CUANTAS PERSONAS, INCLUYENDOTE A VOS, LEEN TU EJEMPLAR DE PC JUEGOS?

....

TU JUEGO PREFERIDO ES:

....

....

LA SECCION QUE MAS TE AGRADA DE PC JUEGOS ES:

....

....

LA SECCION QUE MENOS TE AGRADA DE PC JUEGOS ES:

....

....

ME GUSTARIA QUE EN LOS PROXIMOS NUMEROS INCORPORARAN COMENTARIOS SOBRE:

....

....

....

COMENTARIOS SOBRE PC JUEGOS:

....

....

....

OTRAS REVISTAS DE JUEGOS QUE LEES SON:

....

....

....

OTRAS REVISTAS VARIAS QUE LEES SON:

....

....

....

OTROS USOS QUE LE DAS A LA COMPUTADORA SON:

....

....

¿CUANTAS HORAS SEMANALES USAS LA COMPUTADORA PARA JUGAR?

....

PROGRAMA DE RADIO QUE ESCUCHAS:

....

PROGRAMA DE TV QUE VES:

....

DATOS PERSONALES

EDAD ....

SEXO ....

ESTUDIOS ....

OCUPACION ....



¡PARTICIPA Y GANA!...

Llamá, votá por tu juego preferido y dejá tus datos, nombre y apellido, teléfono o dirección; así participarás en el sorteo mensual de dos juegos originales.

Dejá tu mensaje al 954-1780

Evolución	PCJ 11	PCJ 10	PCJ 9	Juego
=	1	1	1	Monkey Island II
=	2	2	2	Indy Jones & The Fate of ...
=	3	3	4	Wing Commander II
▲	4	6	15	Darkseed
=	5	5	5	Out of this World
▼	6	4	3	Wolfenstein 3D
=	7	7	7	Fascination
▲	8	9	12	Fox
▼	9	8	6	King Quest V
▲	10	11	14	Ultima Underworld
▲	11	13	13	The Dagger of Amon Ra
▲	12	20	-	Kyrandia
▲	13	17	17	Dragon"s Lair III
	14	-	-	King Quest VI
▼	15	16	16	Supaplex
▼	16	14	11	Guy Spy
	17	-	-	Batman Returns
	18	-	-	F 15 III Strike Eagle
▼	19	15	9	Prince of Persia
▼	20	18	-	Willy Beamish

GANADORES DEL MES

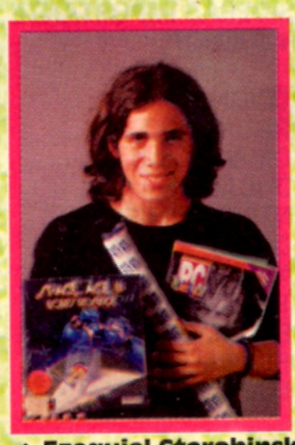
Pablo Cabrera de Quilmes

Matías Massuh de Capital

Estos son los felices ganadores de nuestro concurso con sus correspondientes premios.



◆ María Sánchez



◆ Ezequiel Starobinsky

PróxIMO NúMerO



SOLUCIONES PARA KING QUEST VI · TODOS LOS NIVELES DE HUMANS · COMO LLEGAR AL FINAL DE LOS GOBLIIINS · CURSO DE C